
NINTENDO
¡¡NUEVA!!
Wii
DS
NGAMER
REVISTA INDEPENDIENTE DE NINTENDO
SUPER MARIO GALAXY
EL JUEGO DEL AÑO
resident evil®
El miedo invade tu Wii
¡¡A FONDO!!
GUITAR HERO III
PARTICIPA EN EL SORTEO DE GUITARRAS Y JUEGOS
¡LAS 34 CRÍTICAS MÁS EXIGENTES!
RESIDENT EVIL P12
GUITAR HERO III P58
ZACK & WIKI P15
MARIO Y SONIC P26
MARIO KART WII P18
LEGO STAR WARS P60
PES 2008 P16
THRILLVILLE P18
PRISM P50
SMASH BROS P22
NBA LIVE 08 P55
SMACKDOWN P56
PHOENIX WRIGHT P60
TABLE TENNIS P61
¡¡Y MUCHAS MÁS!!
NÚMERO 2
ESPAÑA 2,90 € PORTUGAL CONT. 3,00 €
8 413042 502166 00002
GLOBUS

NGAMER

NÚMERO 2

DIRECTOR Aitor Urraca
aurraca@globuscom.es
Director de Arte Julio Pérez
jperez@globuscom.es
Redactor José Arcas y Alejandro Pascual
apascual@globuscom.es
Secretaria de redacción Paloma Carrasco
revistangamer@globuscom.es

COLABORADORES
Sara Borondo, Ramón Méndez, Pablo G. Taboada, Santiago Quiñones y Carlos González

CONTRIBUCIÓN ARTÍSTICA
Ilustraciones Wil Overton, Andy Mclaughlin (AMC Art)
Fotografía Serafín Palazón

PUBLICIDAD
Director Comercial: Daniel Bezares
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: Esther Codina
ecodina@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: Almudena Raboso
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: César Silva
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: Jesús Torras
jtorras@globuscom.es
Coordinación: María Miguel
mmiguel@globuscom.es

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: Eva Pérez
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: David Ortega
Internet: Cani Montes
Sistemas: Oscar Montes
Fotomecánica: Espacio y Punto
Impresión: Altair

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: Antonio Esturillo
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: María Ugena
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: José Manuel Hernández
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: Ana Sánchez
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: Antonio Diarruyo

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: Alfredo Marrón
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 04/08 Printed in Spain

Depósito legal: TO-965-2007

www.globuscom.es

Editorial



Gracias. No puedo decir otra palabra después de los cientos de e-mails, cartas y mensajes en foros que nos felicitan por el lanzamiento de NGamer. He creído desde el primer instante en tratar a los videojuegos como se merecen y considerar de verdad al lector –y su dinero– antes de poner una nota. Pero éra incapaz de imaginar que el número uno tendría una acogida tan impactante, tan alentadora.

Por supuesto, tienen el mismo valor las críticas, los que nos exigís mejorar. Pedís que no seamos conformistas, que no bajemos la guardia. Que vayamos a más. Así lo haremos.

NGamer se nutre de una verdadera pasión por los videojuegos. Es el resultado de la labor de todo un equipo que apuesta por una línea editorial más cruda, por un canal de información más riguroso. Y vuestras palabras son el mejor reflejo de nuestras inquietudes. Una vez más, gracias. A todos.

JOSÉ ARCAS REDACTOR
jarcas@globuscom.es

EN PORTADA

RESIDENT EVIL
Umbrella Chronicles, uno de miedo, más adulto, para divertirte con tu Wii.

GUITAR HERO III P.44
Nuestros expertos te cuentan todo sobre el juego musical por excelencia, ahora también en Wii.

SORTEOS P.42 y 46
Haz un planeta y gana una Wii, una DS y 10 juegos geniales, además los diecinueve finalistas ganarán el Super Mario Galaxy. También participa en el sorteo de dos guitarras con sus juegos de Guitar Hero III y diez exclusivas carcasas.



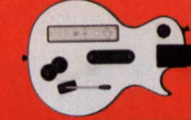
EL RESTO, EN LA SIGUIENTE PÁGINA

SUPER MARIO GALAXY P.36
El análisis más profundo del juego del año.

Y MUCHO MÁS
Zack&Wiki, Mario y Sonic, Mario Kart Wii, Lego StarWars, PES 2008, Prism... ¡están todos!







"El amor por un fontanero y la pasión por la gravedad."

LO MÁS DESTACADO

REVIEW **MARIO & SONIC Y LOS JUEGOS OLÍMPICOS** PÁG 48

REVIEW **GUITAR HERO III** PÁG 44

REVIEW **LEGO STAR WARS** PÁG 50

PÁG 32 **SUPER MARIO GALAXY**

Número 2

Sumario



AHORA POR PRIMERA VEZ TODOS LOS



DISFRUTA DESDE EL I AL VI

LEGO STAR WARS THE COMPLETE SAGA

YA A LA VENTA



NUEVAS CARACTERISTICAS DE JUEGO
Incluye poderes de la Fuerza potenciados y nuevos modos de Desafío



NUEVOS Y MEJORADOS NIVELES
Que completan aún más la saga Star Wars



NUEVOS PERSONAJES
Combina hasta 120 personajes de los 6 episodios



Wii NINTENDO DS







XBOX 360 LIVE



LUCASARTS

¡VAYA TELA!

ESTE MES 3 DÁIS DE MARIO **0** DESCANSO **13.2** ANUNCIOS POR SEMANA **1** SAFARI OCEÁNICO POR LA RED **5** MONTAÑAS RUSAS MALDITAS

CITA DEL MES

"¿No crees que arruina un poco la diversión el hecho de que siempre ganemos nosotros?" **Spider-Man**

STATS



5 COSAS QUE APRENDERÁS EN NGEXPRESS ESTE MES **01** *Halo* ha sido visto en DS **02** Lloyd Irving se cuela en Soul Calibur Legends **03** El 40% de los usuarios japoneses de Wii han usado la consola online **04** Street Fighter IV ha sido anunciados **05** Okami verá la luz en Wii.

ES UN GRAN ÉXITO

Booom!

La explosión de títulos antes de Navidades acaba con nosotros

Mario lidera un gran periodo finales 2007/principios 2008 para Nintendo

El gran evento de prensa de otoño que tuvo lugar en Japón ofreció un periodo de intensos megatones que incluían el anuncio de nuevos juegos, nuevos canales para Wii... y la primera oportunidad de poner nuestras pezuñas sobre la versión terminada de Super Mario Galaxy. Entre los nuevos canales se encuentra el poco habitual Check Mii Out, que es el concurso de popularidad de Miis al que Miyamoto hizo referencia en el E3. Tienes varios pequeños desfiles de Miis, que se pueden dividir en categorías (la que se usó para la demostración fue la de las mejores encarnaciones de Mario) y tú votas el mejor. Los tres mejores reciben estrellas brillantes y animaciones de celebración. Sale primero en Japón en noviembre, antes de expandirse al resto del mundo poco después.

Aspecto saludable

El próximo Wii Fit cuenta también con su propio canal, lo cual puede estar relacionado con el rumor de que podrás subir tus datos para un análisis experto de salud. Si se convierte en algo básico que venga ya con el juego o bien si se trata de una opción extra para descargar, lo descubriremos cuando se lance en Japón el 1 de diciembre. Aunque no creamos que sea gratuito...

Siguiendo con el frente de los canales, WiiWare ofrecerá juegos originales para descargar en vez de las viejas glorias emuladas de la Consola Virtual. Satoru Iwata dijo que ya habían tenido más de 100 propuestas hasta la fecha de desarrolladoras interesadas, y



Demos y análisis en Everybody's Nintendo.

Yoshi golpea un lanzamiento en Super Mario Stadium Baseball, que llegará el año que viene.



Monster Hunter 3 ha estado en desarrollo para PS3 los últimos dos años. Ahora es exclusivo de Wii.



Una de las primeras muestras de juegos descargables para WiiWare, Pokémon Farm.



1 La desarrolladora original de Okami fue Clover, hogar de Viewtiful Joe. Tras el cierre del estudio, las opciones de ver una versión para Wii parecían remotas. Ready At Dawn es un estudio bastante nuevo, conocido por God Of War: Chains of Olympus y Daxter, los dos para PSP.



Una imagen del canal Everybody's Nintendo, que parece ser una especie de portal comunitario para usuarios de Wii y DS.



El primer Fire Emblem, que no salió de Japón, está siendo objeto de un remake para DS, que se mostró en la conferencia de prensa de otoño.

la primera oleada de juegos tiene un aspecto fantástico.

Otro canal nuevo, llamado Everybody's Nintendo, es una especie de zona comunitaria donde puedes puntuar los juegos que tienes, ver las recomendaciones de otra gente, buscar los próximos lanzamientos de tus géneros favoritos, ver vídeos y (¡sí!) descargar demos de juegos de DS. Estas se guardarán en la Wii para jugar en DS. Suponiendo que haya algún tipo de sistema de almacenamiento masivo en camino (aunque Nintendo siga diciendo que no), ¿podríamos llegar a ver demos de Wii en el futuro?

Ayuda técnica gratuita

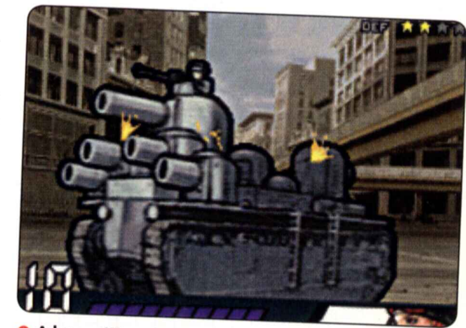
Para ayudar a la gente a solucionar sus problemas de conexión, Nintendo abrirá un centro de servicio que se especializará en los problemas que tuvo alguna gente con el Wi-Fi y Wii. Cerca del 40% de los usuarios japoneses de Wii se han conectado a Internet con la máquina, lo cual es un porcentaje impresionante para una consola, y Nintendo quiere que el proceso sea lo más sencillo posible para atraer a todo el mundo.

Antes de todas estas buenas noticias, había voces discrepantes en el periódico Nikkei Business Daily, en el cual desarrolladoras japonesas anónimas expresaban su preocupación por las ventas de las third-party en las máquinas de Nintendo. Sin embargo, la consola recibió un gran empujón cuando Capcom anunció que el RPG de combate online Monster Hunter 3 sería exclusivo de Wii.

Anteriormente, el juego iba a aparecer sólo en PS3, pero tras sopesar los altos costes de desarrollo para la máquina de Sony frente al pequeño mercado potencial, Capcom decidió trasladar el proyecto a Wii.

Las entregas anteriores de Monster Hunter gozaron de mucho éxito, y cuando se lanzó Monster Hunter 2 para PSP, las ventas de la consola se elevaron muchísimo; ahora mismo en el número dos de la lista de ventas totales de 2007 en Japón, es el único juego del top ten que no es exclusivo de Nintendo.

Si pasa lo mismo en Wii, será una muestra de que las compañías third-party necesitan centrarse en la calidad si quieren recoger la recompensa de su inversión en Wii.



Advance Wars: Days of Ruin ofrece un estilo artístico más sucio y oscuro que el resto de la saga.

ANUNCIADOS DOS DE LOS GRANDES PARA Wii

STOP PRESS!

SEGA SUPERSTARS TENNIS

Mientras que nosotros estamos esperando pacientemente a que Nintendo suelte prenda sobre una versión Wii de Mario Tennis, Sega se anticipa y se nos planta en la cara con este Sega Superstars Tennis. Sinceramente, no lo vimos venir. Y tan sólo en el caso de que pienses que todos los personajes de un juego de tenis no son más que simple relleno, ten en cuenta que este título está siendo desarrollado por Sumo Digital y que, según comentan, estará basado en los sólidos cimientos de Virtua Tennis 3. Así que ya sabéis, nos espera un Virtua Tennis con Sonic, un montón de power-ups, minijuegos, AiAi de Monkey Ball y toda la corte de los juegos clásicos de Sega, con mención especial a Amigo de Samba de Amigo y Ulala de Space Channel 5.

Suena a una celebración de Sega, incorporando el sensor de movimiento de Wii. Ah, sí, y también hay versión para DS, fechados los dos "a principio" de 2008.

¿Cómo vamos a lograr contrarrestar un saque de Sonic?







Aquí podemos ver a Ulala llevando un modelito de lo más funky.

El juego usa la misma composición que Virtua Tennis en la presentación del campo. Lo más seguro es que la diferencia sean los powerups.



Una belleza. Okami es sin duda alguna arte en estado puro.

OKAMI: WII EDITION

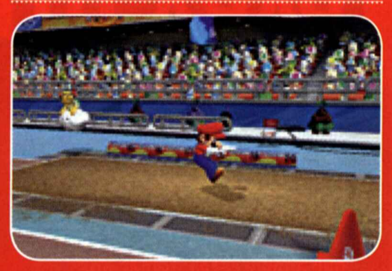
Los aficionados a los juegos de aventuras lo sabrán ya todo sobre el glorioso Okami de Capcom. Algo desconocida en nuestro territorio, la protagonista del juego es Amaterasu, la diosa del sol y antepasada de la familia imperial japonesa, que adquiere forma de lobo ("okami" en japonés).

Hace un año, cuando se lanzó, su temática del pincel mágico hizo que la versión de Wii pareciese totalmente necesaria, y tras muchos rumores y especulación, por fin Capcom lo ha confirmado; esta vez la desarrolladora será Ready At Dawn Studios, con base en California[1].

DESTACADO









¿ES POSIBLE?

Halo DS

No, no es ninguna tontería

Así que Halo existe en realidad para DS... más o menos. Hace un par de años, se rumoreó la posibilidad de que Microsoft estuviese interesada en llevar el popular shooter a DS. Como resultado, varias compañías crearon versiones ilícitas intentando ganarse un lucrativo contrato por su desarrollo.

Un buen intento (una demo multijugador basada en el motor de *Rogue Agent* de EA) llegó a manos de la página web IGN. La demo *GoldenEye: Rogue Agent* incluía una zona basada en el mapa Zanzíbar y permitía que dos jugadores compitiesen a través de wireless local. Las armas y personajes de *Rogue Agent* contaban con nuevas capas para parecerse a *Halo* y había hasta un Warthog en la zona de la playa. A pesar de los esfuerzos, el proyecto acabó abandonado.

Sin embargo, con el anuncio reciente de que Bungie, creadora de *Halo*, vuelve a ser un estudio independiente sin pertenecer a Microsoft, ¿podría *Halo DS* surgir de entre las cenizas de los videojuegos para bendecir nuestras portátiles?



Pequeño Jefe Maestro

Un motivo de su separación de Microsoft es que Bungie quería la libertad creativa para diseñar algo más que secuelas de *Halo*. Microsoft se queda los derechos de la marca *Halo* y tiene una cierta historia en el desarrollo para DS, incluyendo *Diddy Kong Racing* de Rare, el próximo *Viva Piñata y Blue Dragon*. Dado que *Halo* va a convertirse en un juego de estrategia para Xbox 360, así como una película y proyectos relacionados con los videojuegos que involucran al director de El *Señor de los Anillos*, Peter Jackson, parece cada vez más factible que *Halo DS* resucite de manos de Microsoft, usando un modelo abandonado como base.

Tras haber acabado la lucha, el Jefe Maestro se echa una partida en su DS

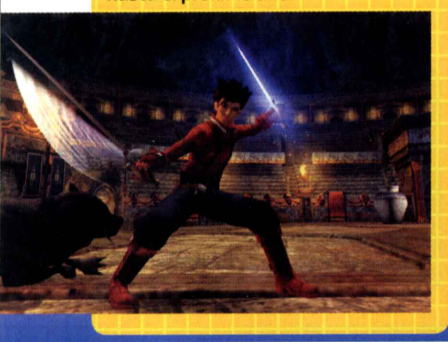


Así es *GoldenEye Rogue* "Halo Style". Este es el juego que tendría que haber salido a la venta.

SOUL CALIBUR LEGENDS

LLOYD IRVING, A ESCENA

El héroe de *Tales of Symphonia*, Lloyd Irving, ha sido confirmado a través de nuevas imágenes para el inminente Soul Calibur, así que sus fans están de enhorabuena. A su vez se confirmó la aparición de Geki y Ayeaye. Por otro lado, Namco Bandai ha revelado que el juego ya está completado y verá la luz en EE.UU. para el día 30 de noviembre, lo que significa que aquí no lo oleremos hasta el próximo año.



STREET FIGHTER IV

EL CLÁSICO ENTRE LOS CLASICOS



Para muchos no era una sorpresa, pero lo que está claro es que a todos nos cogió desprevenidos. La gran sorpresa que dejó Capcom fue sin duda el lanzamiento de Street Fighter IV, con un trailer artístico y sorprendente, que llena de tinta digital los foros de todo el mundo sobre si esta cuarta entrega seguirá fiel a las 2D o dará el salto a las 3D. No se ha confirmado plataforma, así que...

NUEVO CASTLEVANIA

MÁS DRACULA PARA TU DS

Koji Igarashi ha vuelto a alegrarnos las vidas con su anuncio de un nuevo Castlevania para Nintendo DS. Tras Portrait of Ruin, éste sería el tercero para la táctil de Nintendo. De momento, no se han ofrecido ningún detalle que amplíe esta infomación.



CUANDO SALE... 24



Wii

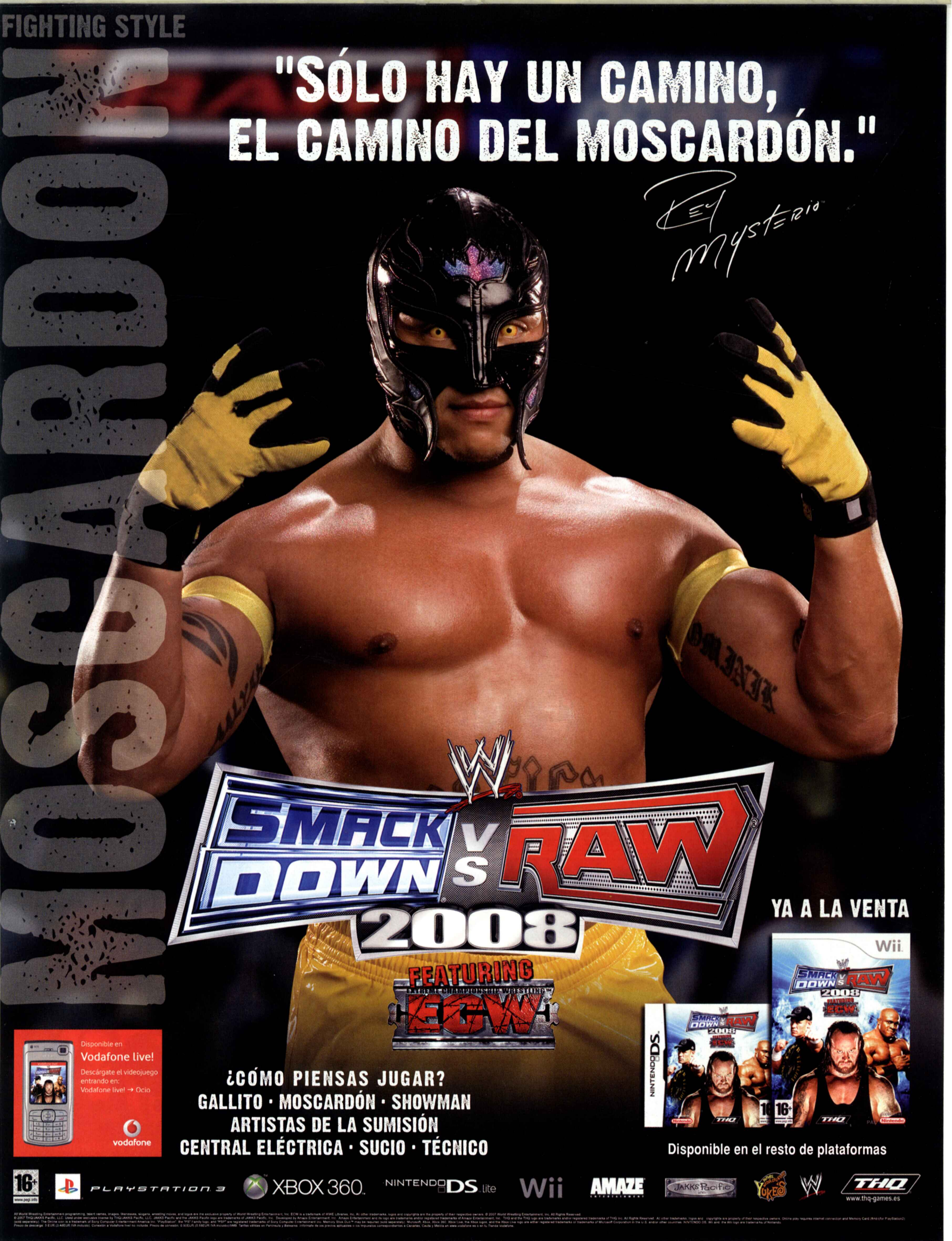
JUEGO	LANZAMIENTO
Lego Star Wars	9 Nov
Endless Ocean	9 Nov
EA Playground	9 Nov
WWE SmackDown vs Raw 2008	9 Nov
Super Mario Galaxy	16 Nov
Rayman Raving Rabbids 2	16 Nov
Godzilla: Unleashed	22 Nov
Guitar Hero III	23 Nov
Mario & Sonic en Juegos Olímpicos	23 Nov
Need For Speed ProStreet	30 Nov
Medal Of Honor Heroes 2	30 Nov
Resident Evil Umbrella Chronicles	30 Nov
King Of Clubs	30 Nov
Cranium Kabookii	30 Nov
The Golden Compass	30 Nov
Avatar: The Burning Earth	Noviembre
Spyro: The Eternal Night	Noviembre
Jenga	7 Diciembre
Nitrobike	7 Diciembre
Geometry Wars Galaxies	Diciembre
Ghost Squad	Diciembre
Pokémon Battle Revolution	Diciembre
Bleach: The Shattered Blade	2008
Dragonball Z Budokai Tenkaichi 3	2008
Nights: Journey of Dreams	2008
Zack & Wiki (¡retrasado!)	2008

DS

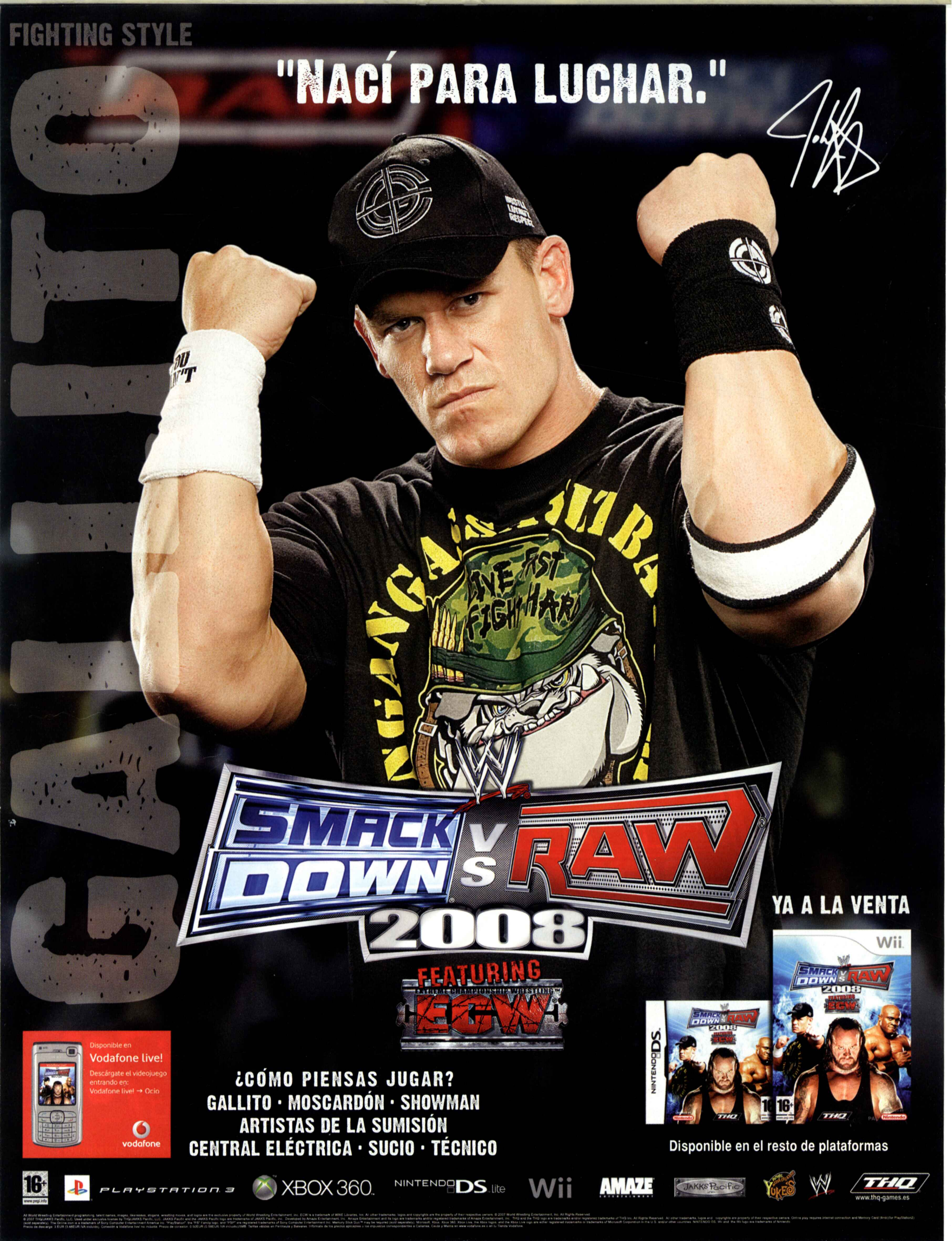
JUEGO	LANZAMIENTO
Lego Star Wars	9 Nov
EA Playground	9 Nov
WWE SmackDown vs Raw 2008	9 Nov
Chessmaster	16 Nov
Rayman Raving Rabbids 2	16 Nov
My Word Coach	16 Nov
Mario y Sonic en los JJ.OO.	23 Nov
Ferarri Challenge	23 Nov
French For Beginners	23 Nov
Spanish For Beginners	23 Nov
Bomberman Story DS	23 Nov
Boulder Dash Rocks	30 Nov
Godzilla: Unleashed	Noviembre
Pro Evolution Soccer 2008	Noviembre
The Golden Compass	Noviembre
Jenga	Noviembre
Rayman Raving Rabbids 2	Noviembre
Ultimate Mortal Kombat	Noviembre
Showtime Championship Boxing	7 Dic
Mario Party DS	28 Dic
Dementium: The Ward	Diciembre
Geometry Wars Galaxies	Diciembre
Boktai 2	Diciembre
De Blob	Feb 2008
Bleach: The Blade of Fate	2008

LAS CLAVES

Tendrás la sensación de que el dinero ha volado de tus bolsillos por la cantidad de títulos importantes que llevas meses o años esperando. Por supuesto, lo encabeza *Super Mario Galaxy*, el mejor juego de Wii, sin olvidarnos de *Guitar Hero 3, Table Tennis, Endless Ocean* o *Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos*. Guarda algo para el mes que viene o tendrás que vender tu alma al diablo.



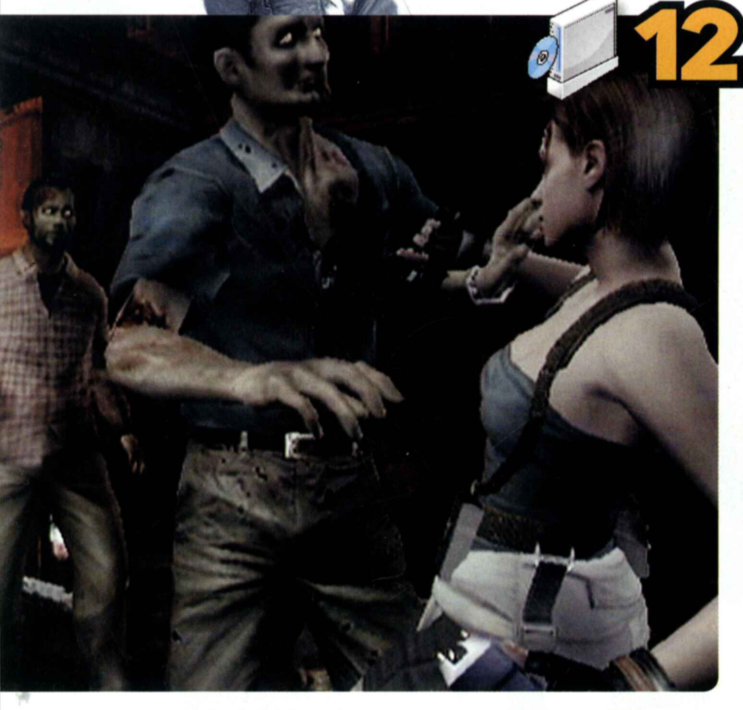
FIGHTING STYLE
MOSCARDÓN
"SÓLO HAY UN CAMINO, EL CAMINO DEL MOSCARDÓN."
Rey Mysterio
SMACK DOWN VS RAW 2008
FEATURING EXTREME CHAMPIONSHIP WRESTLING ECW
YA A LA VENTA
Disponible en
Vodafone live!
Descárgate el videojuego entrando en:
Vodafone live! → Ocio
vodafone
¿CÓMO PIENSAS JUGAR?
GALLITO · MOSCARDÓN · SHOWMAN
ARTISTAS DE LA SUMISIÓN
CENTRAL ELÉCTRICA · SUCIO · TÉCNICO
Disponible en el resto de plataformas
PLAYSTATION 3
XBOX 360
NINTENDO DS lite
Wii
AMAZE
JAKKS Pacific
YUKE'S
THQ
www.thq-games.es



FIGHTING STYLE
GALLITO
"NACÍ PARA LUCHAR."
SMACK DOWN VS RAW 2008
FEATURING ECW
YA A LA VENTA
Disponible en
Vodafone live!
Descárgate el videojuego entrando en:
Vodafone live! → Ocio
vodafone
¿CÓMO PIENSAS JUGAR?
GALLITO · MOSCARDÓN · SHOWMAN
ARTISTAS DE LA SUMISIÓN
CENTRAL ELÉCTRICA · SUCIO · TÉCNICO
Disponible en el resto de plataformas
16+
PLAYSTATION 3
XBOX 360
NINTENDO DS lite
Wii
AMAZE
JAKKS Pacific
YUKE'S
THQ
www.thq-games.es

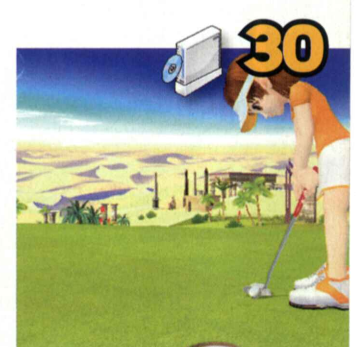
Un nuevo juego de golf para los más apasionados por este deporte.
WE LOVE GOLF
PÁGINA 30

Previews

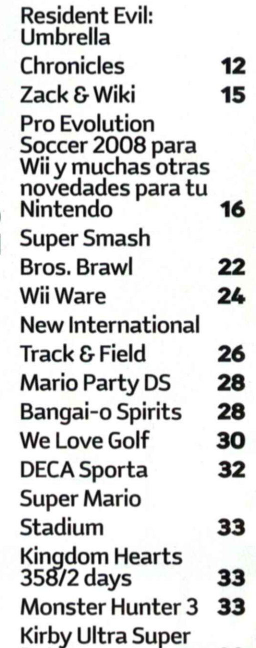

12


16

EN ESTE NÚMERO...


30


22




33

24

28


32



LO ÚLTIMO PRESENADO PARA NINTENDO

En este número (páginas 16, 17, 18 y 19) hemos querido recopilar los últimos lanzamientos para Nintendo como el PES 2008, Disaster, Wii Music, Mario Kart Wii, Advance Wars Days of Ruin y Link´s Crossbow Taining. Seis títulos con los que muy pronto podrás vibrar. En DS el Advance Wars y para tu Wii los otros cinco súper juegos de última generación.









La familia al completo
Todo el elenco de personajes que nos ofrece UC nos sonará si somos aficionados a la serie.



Cada segmento presenta alrededor de una hora de juego, con la rejugabilidad que ofrecen las armas y los rangos de misiones, que puntuarán nuestra actuación.



Matar más zombies te hace ganar puntos para conseguir las armas más poderosas. Las más básicas las conseguirás a lo largo de la aventura sin ningún problema.

RESIDENT EVIL UMBRELLA CHRONICLES

FORMAT Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** CAPCOM **SALIDA** 30 NOV

Crónica de una Umbrella devastada. El equivalente a 4 juegos llenos de protagonistas súper duros e historias para no dormir.

Billy es un machote. Sus brazos descubiertos parecen decir: ¡Mordedme!

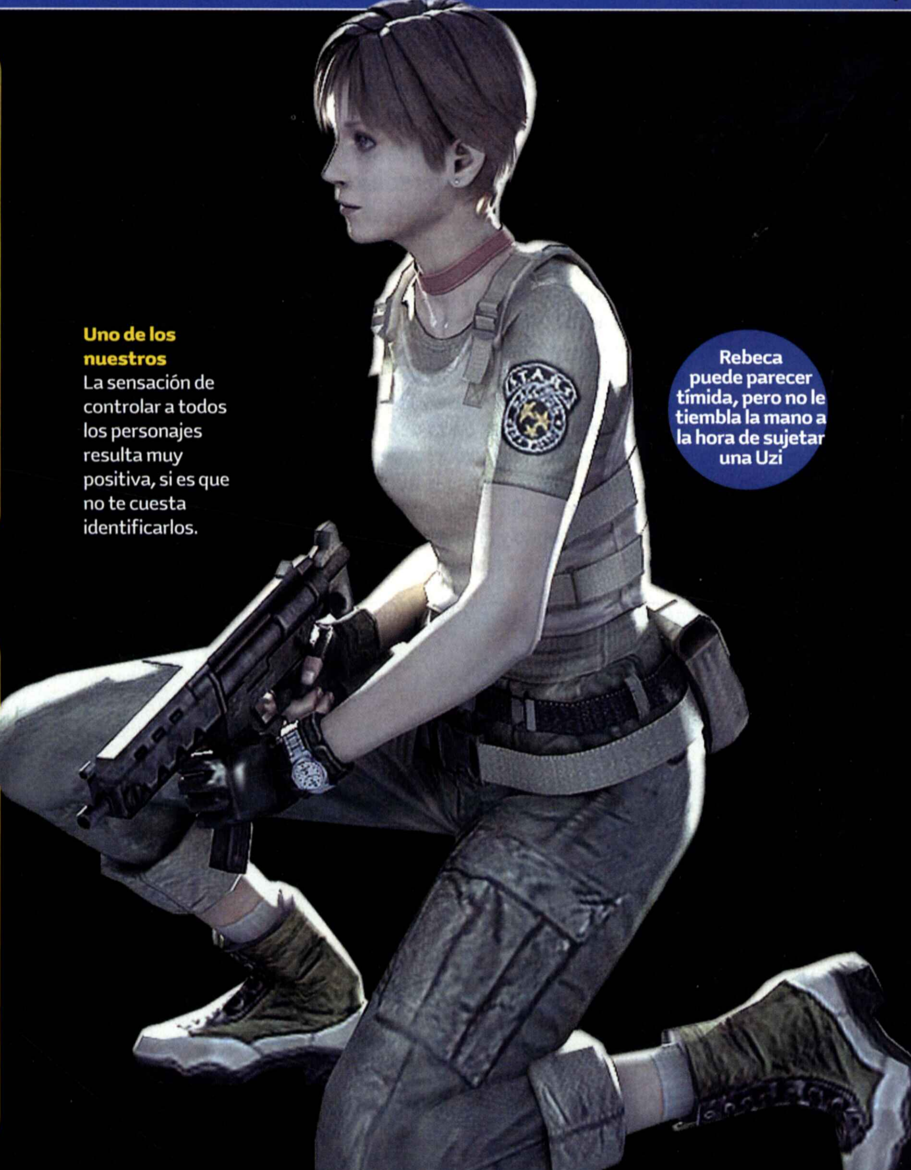
La única consola en la que veremos un nuevo *Resident Evil* estas navidades es Wii. La versión para esta máquina de RE 4 fue un aperitivo, una maniobra de Capcom para revendernos un juego que ya llevaba un par de años en GameCube. Curiosamente, les salió bien la jugada y se ha colocado entre los juegos de Wii con mejores controles y gráficos. El verdadero foco de atención recae en *Umbrella Chronicles*, la entrega que nos traemos entre manos y que hemos podido jugar en profundidad.

Quizá el mejor adjetivo que encaja con *RE:UC* es arriesgado. Abandona casi por completo sus orígenes de "survival-horror" para identificarse con un shooter en primera persona, con el handicap de ser 'sobre raíles'. Esto significa que no se controla ni el movimiento de los personajes ni la cámara, sólo tendremos que apuntar y disparar.



Veremos escenarios de todos los juegos de la saga, muy característicos. Además, los enemigos son suficientemente variados dada la perspectiva que usa el juego.

Uno de los nuestros
La sensación de controlar a todos los personajes resulta muy positiva, si es que no te cuesta identificarlos.



Rebeca puede parecer tímida, pero no le tiembla la mano a la hora de sujetar una Uzi

Los zombies inundarán nuestra pantalla a menudo. Será en esos momentos cuando tendremos que ser más ágiles con el Wiimote.

SÓLO TENDREMOS QUE APUNTAR Y DISPARAR

¿Cómo conseguir entonces que esta fórmula, más propia de una partida de unos minutos a las recreativas de *Time Crisis* o *House of the Dead* se convierta en una aventura para consolas que dure bastantes horas? Capcom ya lo intentó hasta cuatro veces con Gun Survivor, un spin-off de la serie que pasó sin pena ni gloria (*Biohazard: Gun Survivor 4* para PlayStation 2 llegó a occidente como *Resident Evil Dead Aim*).

La base del éxito

¿Por qué entonces *Umbrella Chronicles* va a tener éxito ahora? ¿Por qué debería triunfar donde otros han fracasado? La respuesta es sencilla: han dotado al juego de un dinamismo tal que puede resultar incluso extenuante. La cámara está en constante movimiento, los diálogos y las cinemáticas son muy frecuentes a lo largo de la aventura y están muy bien espaciados para darnos un agradecido respiro cada pocos minutos. En ocasiones vendrán precedidas de Quick-Time Events, en los que estaremos obligados a pulsar un botón o mover el mando en el momento exacto. Los escenarios están plagados de armas -pistolas, escopetas, uzis, lanzamisiles...- así como de munición, granadas, las clásicas plantas de curación, y pequeños extras escondidos tras sillas, lámparas o demás mobiliario a los que tendremos que disparar para descubrir si, cual huevo Kinder, guardan alguna sorpresa en su interior.

CON O SIN ZAPPER

¿Novedoso? Puede que así sea en Wii. No para Nintendo.



¿Será capaz de proporcionarnos una experiencia inmersiva? Ella parece pasarlo bien...



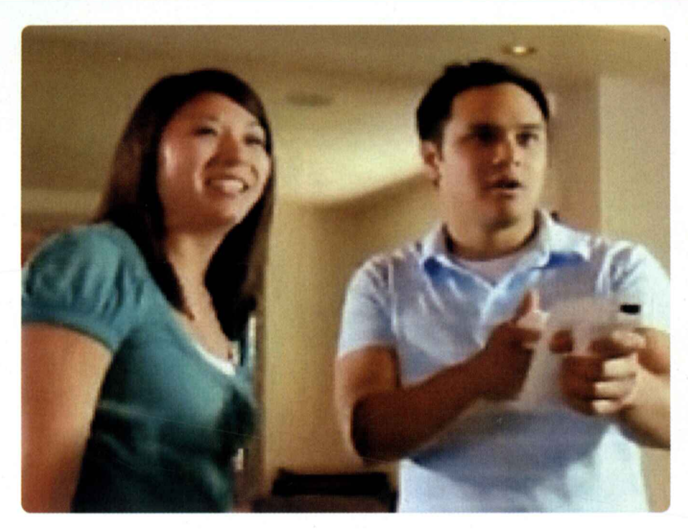
Este es el famoso Zapper. La verdad, visto de cerca parece más aparatoso de lo que es.

Puede que hayas jugado a Duck Hunt en NES, matando patitos con aquella pistola naranja –y qué rabia daba el dichoso perro que se reía en tu cara–. Pues aquel aparatito tenía de nombre oficial Zapper. La evolución para Super Nintendo fue el Super Scope, un armatoste nada práctico que enterró los juegos 'de pistola' durante las generaciones de Nintendo 64 y GameCube. Wii Zapper es la vuelta los orígenes. Ahora nos encontramos con una pieza de plástico en la que encajar el Wiimando y el nunchaco. No es necesario para jugar a *RE:UC*, pero sí consigue que nos metamos muchos más en el papel y, la posición de las manos, una frente a la otra, consigue hacernos creer por momentos que estamos realmente rodeados de zombies. Bueno... no tanto.

NO ESTÁS SOLO

Aunque mejor sólo que mal acompañado, sobre todo cuando compartimos salud...

Resident Evil: Umbrella Chronicles en solitario es divertido, muy divertido. Pero no te imaginas cómo mejora la experiencia si jugamos con otra persona a nuestro lado. Por supuesto, el juego es cooperativo, hay que ayudarse mutuamente para no acabar devorado por los zombis o cualquier otra criatura, pero tendrá momentos de egoísmo. ¿O creéis de verdad que vuestro amigo os va a ceder el único lanzacohetes que aparece en todo el nivel? El gran acierto de este modo a dos jugadores es que la barra de energía sí es la misma para ambos. Compartir el medidor hará que ambos tengan la misma tensión, y no que a uno le falte un tiro de gracia y el otro vaya tan tranquilo con la salud al máximo. No lo dudéis. Un segundo Wiimando y un nunchaco extra bien merecen la inversión de disfrutar de este RE en compañía.



¡CULPA TUYA!
Tampoco es que vayamos a conseguir una experiencia tan inmersiva como en el caso de esta singular pareja, pero el hecho de compartir salud si puede llegar a ocasionar una buena pelea entre amigos.



Ha desaparecido el soso martilleo de balas que no parecían hacer daño. Ahora, el sonido produce una sensación de mayor potencia de disparo.



Jill sabe como desenvolverse cuando un zombie nos atrapa. Aunque será nuestra habilidad con el Wiimote la que decida su destino.



Los primeros niveles no mantendrán un nivel de tensión alto. Será pasadas unas horas cuando nos pondremos nerviosos.

Una sensación poco familiar

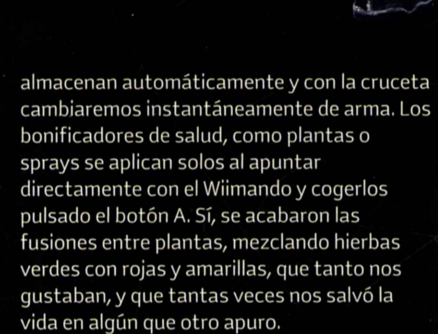
La primera partida a *Resident Evil: Umbrella Chronicles* resulta extraña. "Este no es mi ***Resident Evil***, que me devuelvan el dinero", es lo primero que nos pasa por la cabeza. El componente aventura ha desaparecido por completo, y la libertad de acción de movernos a nuestro antojo por mansiones o castillos da paso a una sensación algo agobiante de estar presos en unas rutas preestablecidas, sin posibilidad de escape, elaboradas por el equipo de desarrollo de Capcom.

Pero pocos minutos después el juego comienza a rezumar calidad, y en cantidad. Los enemigos ya no se limitan a los típicos zombis que avanzan casi a cámara lenta hacia nosotros, y van apareciendo arañas gigantes, monos rabiosos, murciélagos, lickers, babosas... Su tamaño, cantidad y velocidad de movimiento nos obligarán a pensar un instante cual es la mejor forma de hacerles frente antes de tirarnos de cabeza a ellos. Si finalmente nos alcanza, entra en juego el sensor de movimientos del mando. Para quitarnos a un zombi de encima se nos pedirá que agitemos fuertemente el mando, cambiando la vista durante unos segundos a tercera persona y viendo como el personaje que estamos controlando ejecuta un espectacular movimiento para quitárselo de encima. Tampoco nos olvidamos del cuchillo. Con un golpe seco de muñeca damos un corte, muy útil por ejemplo cuando tenemos varias babosas pegadas a la pantalla.

Desaparece una de las señas de identidad de *Resident Evil*: El inventario dividido en casillas. Las armas y municiones se



La ropa de Jill revela que la veremos en algún que otro nivel no esperado



Las posturas de Chris son chulas, pero no las veremos durante el juego

almacenan automáticamente y con la cruceta cambiaremos instantáneamente de arma. Los bonificadores de salud, como plantas o sprays se aplican solos al apuntar directamente con el Wiimando y cogerlos pulsado el botón A. Sí, se acabaron las fusiones entre plantas, mezclando hierbas verdes con rojas y amarillas, que tanto nos gustaban, y que tantas veces nos salvó la vida en algún que otro apuro.

La trama es el punto fuerte para los seguidores incondicionales de *Resident Evil*, pues se desvelarán secretos ocultos hasta la fecha y se darán a conocer las claves de la Corporación Umbrella y su destructivo T-Virus. Preferimos no darte ningún detalle para que descubras todo lo que *Umbrella Chronicles* aguarda por ti mismo, pero a poco que hayas jugado a otras entregas, todo te resultará muy familiar. Visitarás de nuevo localizaciones tan clásicas como famosas en las que hace años que no juegas, desde otro punto de vista distinto al que mostraba en otros *Resident Evil*, y que sin duda será una de las bazas más importanes. ¿Y qué pasa con Wesker? ¿No estaba muerto? Quita, quita. Si hasta será un personaje controlable.

Diversidad de opinión

En definitiva, *Umbrella Chronicles* parece un cóctel de ingredientes de lo más interesantes. Seguramente sea amado por unos y odiados por otros, una frescura que eleva a la máxima potencia las ventajas del Wiimote y del Zapper, y una manera de arruinar la jugabilidad elitista de la que hace gala la saga. Hasta qué punto el cambio de género ha sido un acierto o tan sólo vía de optimizar los recursos de Wii lo analizaremos en nuestro próximo número, pero tras pasar varias horas jugando con él, sólo podemos decir una cosa. Queremos más.



Y ADEMÁS...

ZACK & WIKI

Con su retraso, lo único que ha conseguido Zack & Wiki es que tengamos aún más ganas de que termine el año.

Capcom es especialista en arrimarse siempre a la sombra del árbol que mejor cobija. Se les podrá reprochar que nos tomen el pelo vendiéndonos exclusividades que luego no lo son, pero desde luego, mientras sus títulos tengan la calidad que siempre han tenido, bienvenidos sean. A muchas third-party el éxito de Wii les ha pillado tomando un café y media tostada en el bar de la esquina. La solución barata: sacar conversiones, recopilaciones de minijuegos o algún título nuevo protagonizado por Miis en versión cutre. Capcom no sólo ha logrado con *Resident Evil 4* el mejor port –con diferencia- de Wii, sino que triunfa por partida doble con *Umbrella Chronicles y Zack & Wiki*, una nueva licencia que parece sacada directamente del equipo de desarrollo de Nintendo. Hemos estado jugando a *Zack & Wiki* en su versión casi definitiva, y es absolutamente único. Es realmente sorprendente el jugo que le han sacado al Wiimando, más incluso que la propia Nintendo. En esta aventura a la antigua usanza, el joven pirata Zack y su mono dorado volador Wiki –sin comentarios- se enfrentarán a un sinfín de situaciones en la que tan sólo cogiendo el mando de una forma exacta y realizando un determinado movimiento conseguiremos resolver.
Lo más gracioso del título es la manera en que manejaremos el Wiimote, con el mono Wiki haciendo todo tipo de transformaciones en objetos para resolver los puzzles. Un recurso que no se le habría ocurrido ni al mismísimo Tim Shaffer (bueno, la verdad es que sí se le ocurrió). Encima tiene una dificultad elevadísima, que nos obligará a exprimirnos el cerebro de una forma que deja en pañales al mismísimo Dr. Kawashima. Si nos quedamos atascados, se nos permitirá gastar parte del botín acumulado para conseguir una pista. Un uso muy inteligente, práctico y acertado, señores de Capcom. Lástima que finalmente se haya ido a enero de 2008. ¿Quizá para no hacerse auto-competencia con *Resident Evil*? No lo sabemos, pero lo que está claro es que en cuanto a originalidad y diversión, a Zack & Wiki no le gana nadie.



El estilo visual de *Zack & Wiki* es soberbio. Cualquiera de las imágenes que puedes ver es tan colorida y disparatada que no queda otra que reírte de sus alocadas situaciones.



PLATAFORMA Wii **ESTUDIO** KONAMI **LANZAMIENTO** PRIMAVERA 2008

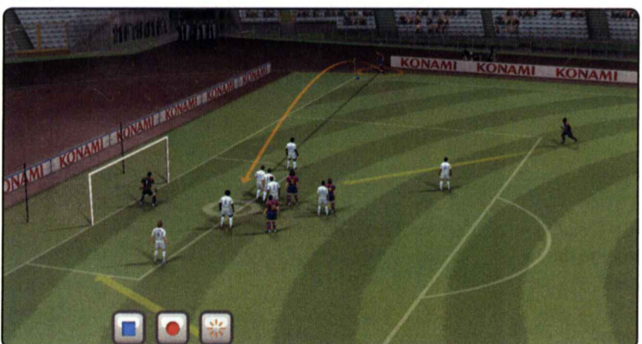
PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Fútbol, goles e innovación a golpe de nunchaco

Wii recibe con los brazos abiertos la llegada al fin de *Pro Evolution Soccer*. Por su propio peso, el fútbol de Konami se ha ganado el calificativo de "juego deportivo del año" en no pocas ocasiones. Desde su presentación durante el pasado Tokyo Game Show, la edición para Wii del simulador deportivo ha atraído la atención de todos. Y no es para menos, pues la plataforma de Nintendo recibirá en primavera una de las entregas más oxigenadas de la serie.

Libre y directo

El propio productor de la serie, Shingo "Seabass" Takatsuka, reconoce estar entusiasmado por las posibilidades que brinda llevar a cabo el desarrollo del simulador deportivo en Wii. Capitaneando el equipo de desarrollo de esta edición está Akiyoshi Greyhound, que cuenta no sólo con gran experiencia en el género, sino con increíbles dosis de innovación y buenas ideas.



Quédate con estas dos palabras: 'Free Running'. Es fundamental para ejecutar jugadas preparadas con gran destreza. Podemos marcar rutas a todos los jugadores para que penetren en el área y creen ocasiones claras de gol.

Jugar a *Pro Evolution Soccer* en Wii es, de entrada, sorprendente. Acostumbrados al mando tradicional, sentarse ante un simulador deportivo sujetando el mando de Wii y el nunchaco es una experiencia muy novedosa para un género como el del fútbol.

Su gran virtud es el exclusivo sistema 'Free Running', que permite controlar todos los jugadores del terreno de juego de forma simultánea. Presionando A el jugador va a la dirección que le se le indica y con un golpe de nunchaco tira a puerta. La libertad de movimiento se hace notar en jugadas tanto ofensivas, como saques de esquina, pero también en momentos defensivos. Antes de un córner determinar de forma rápida y sencilla la posición de cualquier atacante.

De igual forma, mientras defendemos podemos emplear este control libre para adelantar la línea defensiva, dando como resultado un visible fuera de juego que anulará la ofensiva del equipo rival.

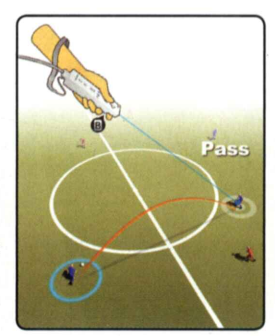
La forma de plantear este nuevo sistema de juego desde cero es la más acertada, y aunque cueste un poco reordenar el cerebro, ofrece infinitas posibilidades tácticas.

1 El uso del periférico *Wii Fit*, presentado el pasado E3, ha sido descartado por Konami. Aunque suene bien, puede resultar demasiado complejo.

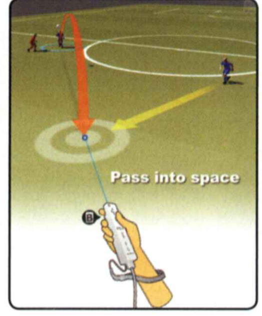
CÓMO SE JUEGA

Konami exprime el mando de Wii

Uno de los fracasos más evidentes de la 'nueva forma de jugar' de Nintendo es que muchas compañías han creido que con sustituir una pulsación de un botón por un movimiento de muñeca era suficiente. Algunos, como es el caso, saben que deben desconfigurar su cabeza y no adaptar, sino crear desde cero la jugabilidad idónea que requiere una herramienta con tantas posibilidades como el mando de Wii.

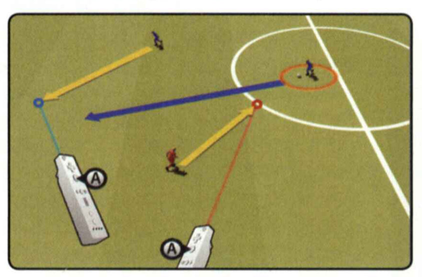


Para pasar el balón basta con pulsar el gatillo B en el mando de Wii. Una vez hecho esto, el compañero de equipo recibirá el balón y seguirá la ruta marcada que deseemos.

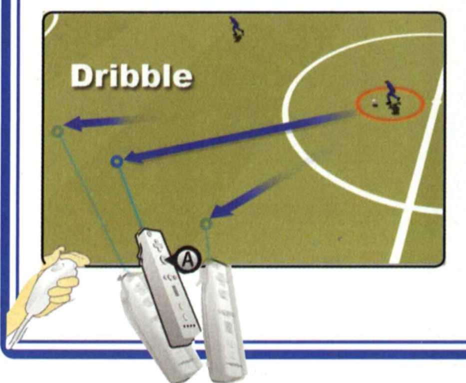


Con el B también se realizan pases en profundidad situando a un jugador con anterioridad en posición avanzada. Con algo de maña se consiguen interesantes jugadas.

El uso del mando de Wii en *Pro Evolution Soccer 2008* también facilita las tareas defensivas. Si estás atento a las estrategias del rival, interceptar pases será cuestión de un par de movimientos rápidos.

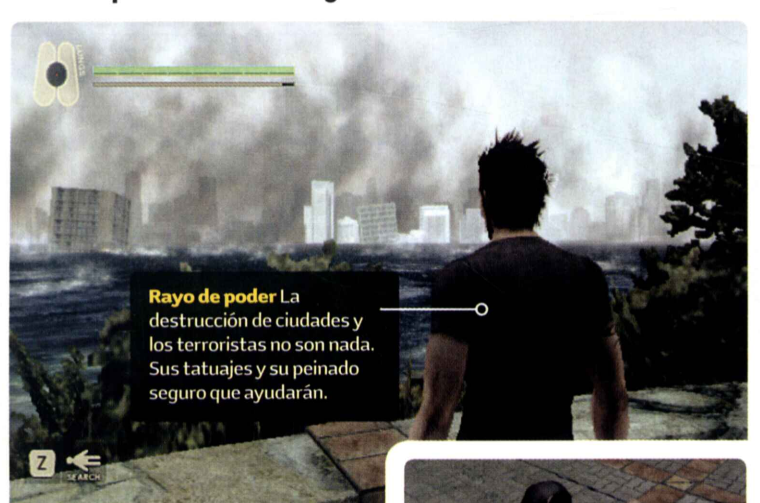


Con la cruceta analógica del nunchaco efectuamos los regates. Sólo hay que pulsar el stick en la dirección deseada mientras el futbolista avanza a lo largo del campo siguiendo la línea establecida.



DISASTER DAY OF CRISIS

Terremotos. Tornados. Tsunamis. Volcanes. Y un tipo llamado Rayo.



Rayo de poder La destrucción de ciudades y los terroristas no son nada. Sus tatuajes y su peinado seguro que ayudarán.

Ray está observando la destrucción causada por un Tsunami. Y no será a lo único a lo que se enfrentará, sino que también se verá las caras con terremotos e incluso volcanes en erupción.

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	MONOLITHSOFT
SALIDA	2008



Igual que podrá hacer un trabajo más eficientemente que los bomberos, Ray tendrá también que ayudar a la gente usando sus 999 técnicas para situaciones de este tipo.

Para un juego que incluye tsunamis destrozando ciudades y monstruosos volcanes entrando en erupción, *Disaster* tiene un punto débil bastante visible. Ahora, con las nuevas imágenes mostradas por Nintendo este mes, puede intuirse que estaremos ante una aventura bastante simplona.

Por si no lo sabes aún, Ray es miembro de un grupo de rescatadores de élite, lo cual significa que es uno de esos tipos buenos que tendrá que salvar a miles de supervivientes de los fenómenos naturales.

Tiene estética de "hombre-póster", con tatuajes y un pelo que vuelve locas a las damas, y además usa pistolas y coches rápidos para conseguir sobreponerse a todos los desastres naturales que cubren la ciudad. ¿Es que nadie piensa en los niños? Gráficamente el juego continúa mostrándose elegante, con algunas de las recientes capturas bastante cuidadas, como una donde un tsunami arrasa una ciudad similar a Tokyo. Otra muestra a la que parece ser la posible novia de Ray (nuestra predición: ¡es científica![1]), habrá secciones de conducción en las que Ray escapa de terremotos y lava de volcán a lo *Dante's Peak*. De momento la fecha de lanzamiento es un vago "2008", así que habrá que esperar.



Hwooah! El juego se centra en los propios desastres, pero una ciudad siendo arrollada por un Tsunami es realmente impresionante.





¡Un xilófono! Pese a que hay seis personajes en la banda, el juego sólo tiene soporte para cuatro jugadores.

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	INTELLIGENT SYSTEMS
SALIDA	2008

Si bien es obvio que no tiene el factor "molón" de Guitar Hero, *Wii Music* promete una experiencia mucho más amplia, con más de 40 instrumentos, desde maracas a tambores.

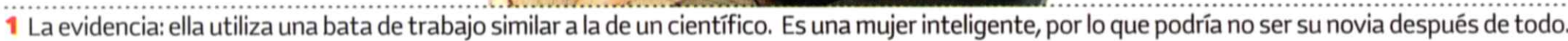
Wii MUSIC

Convierte tu Wii en un musical: toca el tambor, conduce una orquesta, explótate un pulmón...

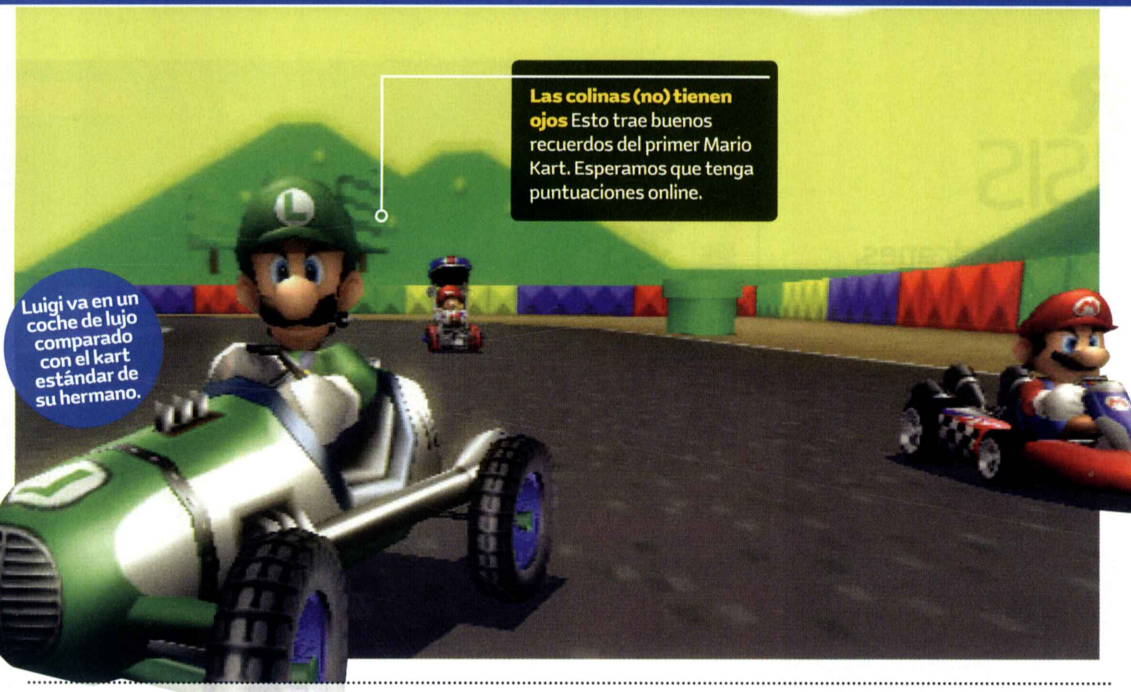
Primero las malas noticias: aún no hay fecha de salida confirmada para Wii Music y tampoco demasiada información nueva. Lo último se nos mostró en la conferencia de Nintendo en Octubre, en la que un total de 40 instrumentos (guitarras, tambores, bajo, trompetas e incluso maracas) sirvieron como muestra de cómo funcionarán los controles y la IA de los personajes.
Al parecer habrá unos seis "personajes" en el escenario, si bien sólo tendrá soporte para cuatro personas. De todas formas, es evidente que la premisa de *Wii Music* ganará más a mayor número de jugadores. Como *Guitar Hero*, los controles se basan en lograr pulsar el botón apropiado en el momento preciso.
Además, estos botones serán únicos para cada instrumento: para tocar el tambor, habrá que mover el mando como si fueran claquetas, algo totalmente diferente de las trompetas, que generarán melodías con la pulsación reiterada de A y B. Habrá muchas más cosas por descubrir, como por ejemplo, levantar el mando mientras tocas la trompeta para generar una nota larga; de todas formas, aún sin fecha oficial, todo lo que podamos decir "suena" como notas llevadas por el viento...



Todo se basa en el timing. Como en el *Rock Band* de EA, tu y tus compañeros tendréis que trabajar juntos para hacer sonar las melodías de forma perfecta.



1 La evidencia: ella utiliza una bata de trabajo similar a la de un científico. Es una mujer inteligente, por lo que podría no ser su novia después de todo.



Las colinas (no) tienen ojos Esto trae buenos recuerdos del primer Mario Kart. Esperamos que tenga puntuaciones online.

Luigi va en un coche de lujo comparado con el kart estándar de su hermano.



¡Yoshi ha encogido! Si alguien le golpea en ese estado, terminará siendo una mancha verde en la carretera.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** NINTENDO **SALIDA** 2008

MARIO KART Wii

Antiguas versiones + gráficos + carreras online de 12 jugadores + nuevos circuitos = ¡motocicletas!

C Evidentemente la velocidad va a ser la gran ventaja de usar una moto, con un turbo que levanta del suelo la rueda delantera y atraviesa el tráfico a una rapidez deslumbrante. Las motos siguen usando las armas comunes disponibles para los coches, los karts y los vehículos caseros del juego, así que la compensación radica en la estabilidad en las curvas.

Mario al extremo

Los half-pipes son una forma de conseguir el estilo de los saltos de SSX y proporcionar algunas acrobacias mientras recogemos cajas que flotan a unos metros del suelo. Una vez en el aire, puedes hacer trucos girando el vehículo en todas direcciones. Aunque posiblemente sea un modo de evadir a los caparazones en el caso de que vengan a darte la bienvenida, así podríamos tener algún medio para escapar de esos inevitables demonios azules. Lo que sí es cierto es que si no aterrizas bien los conductores pueden chocarse.

Mario Kart Wii amplia el número a 12 jugadores y eso también va para el modo online. La zona de espera de este modo online configurará la partida para que los corredores estén lo más igualados posible.



¡Buenas ruedas! La moto de Peach parece perfecta para los momentos en que te quedes clavado en la carretera, aunque probablemente no lo sea tanto en barro.

Compañeros en el tiempo

Vuelven la selección de circuitos clásicos. Carreras de cada uno de los juegos anteriores. Las montañas dentadas y las barreras negras de los primeros Mario Kart destacan frente a los brillantes personajes en 3D.

Las mejores armas de la serie también regresan. A parte del evidente escaparate de caparazones, plátanos, estrellas y setas de velocidad, hay indicios de poder encoger a un corredor individualmente.

El juego no llegará a España estas navidades junto al volante gratuito. Si no fuera por el presente lujo que supone Mario Galaxy y la promesa de Smash Bros, nos pondríamos a hibernar para escapar al sufrimiento de esperar tanto. ¡Dulce tortura!

MÁS QUE COCHES

Si tiene ruedas, tiene opción de entrar en el juego...

Únicamente habrá un personaje por coche, lo que quizá es lo mejor a ojos de los jugadores. Esta vez, se trata más de una amplia variedad de opciones de carrera. Nos gusta, y mucho.



SPEEDSTER DE LUIGI
Los neumáticos pueden parecer un poco endebles, pero apostamos a que es mejor perder un poco de respuesta por ganar velocidad en las rectas.



COCHECITOS DE BEBÉ
Como en *Double Dash!!*, el juego también posee vehículos cómicos. Su turbo es bastante fácil de evitar pero puede suponer una buena ventaja en carrera.



LA MOTOCROSS DE PEACH
Su moto es completamente diferente a las demás. ¿Podrá elegir esto cada jugador? También la hemos visto en una gran Penélope Pitstop de 1920. Eso sí, rosa.

ADVANCE WARS DAYS OF RUIN

Uno de nuestros juegos de estrategia favoritos, se vuelve mucho más adulto...

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	INTELLIGENT SYSTEMS
SALIDA	ENERO DE 2008 (EEUU), EUROPA (SIN FECHA)





Con un nuevo y más realista estilo artístico, y una más adulta trama, *Days of Ruin* está lejos de los coloridos y animados combates de los tres Advance Wars.

Se centrará en un mundo post-apocalíptico, arrasado por asteroides y atemorizado por una guerra. Con el 90% de la población del planeta muerta, y el resto en proceso de sucumbir a las enfermedades y el hambre, los oficiales y comandantes no son en absoluto los niños de otros juegos.

De todas formas, por el momento a nivel jugable parece exactamente igual que siempre, lo cual es toda una garantía pese a su nuevo y más adulto estilo. No estamos seguros de si volverán a aparecer los complejos campos de combate de Dual Strike, pero está claro que al menos todas las viejas unidades -como los Megatanques- regresarán. Las instalaciones con láser también siguen aquí y las cuadrículas tienen un amigable puntero cuadrado, mucho menos engorroso que uno hexagonal.



Compartir mapas online sin duda será un punto a tener en cuenta -a la hora de comprar el juego- para toda esa gente que adora crear niveles en Advance Wars.



El editor parece que estará restringido a la creación de niveles de 20x20 cuadrículas. Los costes de las unidades han sido revisados.

Habrá un completo editor de niveles y la posibilidad de compartir tus creaciones con otros jugadores. Se incluirán también opciones Online, siempre y cuando consideres la posibilidad de encontrar un oponente aleatorio; aunque más bien, sería mejor restringirlo a amigos. Gráficamente mantendrá sprites 2D sobre fondos simples pero cuidados, con algunas unidades detalladas y transportando todo el nuevo diseño artístico fielmente al sprite. A finales de Enero llegará a EEUU, lo importaremos.

LINK'S CROSSBOW TRAINING

El motor de Twilight Princess es reutilizado, para una aventura exclusiva con Wii Zapper.

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO EAD
SALIDA	19 NOVIEMBRE (EEUU), EUROPA (SIN FECHA)

¡Dispara a Gorons inocentes en sus partes nobles!

Acompañado por el periférico Wii Zapper, este shooter ambientado en el mundo Zelda tiene pinta de ser un juego con suficiente interés como para gastar dinero en él. Sin duda, disparar a los enemigos y personajes de las tierras de Hyrule será realmente divertido para muchos fans de Zelda, que encontrarán valor rejugable en superar puntuaciones, será el eje del juego. Habrá tres modos: "Disparar al objetivo" nos retará a usar nuestra pistola contra objetos que volarán por la pantalla. El modo "Defensor" nos permitirá controlar directamente a Link, que tendrá que acabar con oleadas de enemigos que se acercan a él. Moviendo el cursor hacia la zona de la pantalla deseada para hacer un giro de 360º, con la intención de reagrupar a los enemigos y situarlos en el centro tanto como nos sea posible. En la tercera variación, el modo "Ranger", Link tendrá total libertad de movimiento mediante el stick analógico, convirtiendo el título en una especie de shooter en tercera persona con misiones como acabar con los enemigos de una base; sin duda, será el que más miga tenga de los tres.

Con un total de 27 niveles entre los tres modos de juego, otros personajes desbloqueables y una opción multijugador para cada nivel, seguramente consiga colocar en los hogares una gran cantidad de Wii Zapper. Atentos, nuestro análisis en el próximo número.



Nos recuerda a *Chicken Shoot*. Pero mejor que aquel, sin duda. Al menos aquí hay realmente una tercera dimensión.



Hemos intentado dejar para el final la luna de *Majora's Mask* como el último objeto de esta escena, pero nos encontramos en problemas.

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

NINTENDO DS™



especialistas en videojuegos

W W W . G A M E S H O P . E S

ENVIO A DOMICILIO
SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

A CORUÑA
c/Villa de Negreira, 21 · 15010 A CORUÑA
881 914 586 EMAIL: acoruna@gameshop.es

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 · 02003 ALBACETE
967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
c/Nueva, 47 · 02002 ALBACETE
967 61 03 08 / 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es
c/Melchor de Macanaz, 36 · 02400 HELLÍN
967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es
c/Corredera, 50 · 02640 ALMANSA 967 34 04 20

ALICANTE
c/Capitán Antonio Mena, 130 · 03204 ELCHE
966 64 13 11 EMAIL: elche@gameshop.es

ALMERÍA
c/Iglesia, 36 · 04700 EL EJIDO
950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

BALEARES
c/Abad y Lasierra, 52 BAJO · 07800 IBIZA
971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es
c/Passeig de S'estació,6 L-2 · 07500 MANACOR
971 55 90 66 EMAIL: manacor@gameshop.es

BARCELONA
c/Sant Antoni María Claret, 502 Tienda 3 · 08027 BARCELONA
¡¡NUEVA APERTURA!! 93 349 65 55 EMAIL: barcelona@gameshop.es
c/Santiago Rusiñol, 31 · 08870 SITGES 93 894 20 01
Rambla Francesc Maciá, 65 L4 · esq. c/Tarragona · 08226 TERRASSA 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es
Boulevard Diana, Escolapis, 12 ·Rambla Principal · 08800 VILANOVA I LA GELTRU 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 · 11003 CÁDIZ
956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

CANTABRIA
¡¡PRÓXIMA APERTURA!! c/Ardigales, 17 · 39700 CASTRO URDIALES
942 08 71 82 EMAIL: castrourdiales@gameshop.es
c/José María Pereda, 10 · 39300 TORRELAVEGA
942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es
c/Hernan Cortés, 4 · MERCADO DEL ESTE · 39003 · SANTANDER
942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es

CASTELLÓN
c/Maestro Arrieta, 34 · 12006 CASTELLÓN
964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es
C.C. Costa Azahar · N-340 Km 1042 · 12580 BENICARLÓ
¡¡NUEVA APERTURA!! 695 945 424 EMAIL: benicarlo@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor · 18004 GRANADA
958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

JAÉN
c/Paseo de Linarejos, 1 · 23700 LINARES
953 65 74 00 EMAIL: linares@gameshop.es

LAS PALMAS
c/Tagoror, 2 · L-2 · 35500 · ARRECIFE (LANZAROTE)
928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es

MADRID
c/Paseo del Deleite S/N · C.C. EL DELEITE · 28300 ARANJUEZ
91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es

MURCIA
Avda. de Granada, 15 · 30500 MOLINA DE SEGURA
968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es
c/Virgen de la Esperanza, S/N · 30008 MURCIA
968 90 83 72 EMAIL: murcia@gameshop.es
c/Maestro Mora, 20 · 30510 YECLA
968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es
Avda. de La Constitución, 79 · 30870 MAZARRÓN 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 · 30860 PTO. MAZARRÓN 968 15 40 05
EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE
c/Paseo, 30 Galerias Viacambre · L-A
32003 OURENSE 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 · 43202 REUS 977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 · Edificio Marte · 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

VALENCIA
c/Antonia Maria de Oviedo, 12 Bajo ·frente Biblioteca Municipal
46970 ALAQUAS 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es
c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S-05 VALENCIA
96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 · 48014 DEUSTO · BILBAO
94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es
c/Zabalandi, S/N C.C. BILBONDO · 48970 · BASAURI
94 449 69 47 EMAIL: basauri@gameshop.es

NINTENDO DS LITE - 4 COLORES — 149.95€

NDS LITE + SHREK TERCERO — 159.95€



NDS LITE + SONIC RUSH ADVENTURE — 169.95€



NDS LITE + MINDQUIZ — 159.95€

NDS LITE + LOS SIMS 2 — 159.95€

NDS LITE + HORSEZ — 159.95€











Juego	Precio
LEGO STAR WARS	37.95€
MARIO PARTY DS	39.95€
SHIN-CHAN FLIPA COLOR	42.95€
SHREK OGROS DRASNOS	37.95€
SIGHT TRAINING	29.95€
MY SIMS	37.95€
SONIC RUSH ADVENTURE	37.95€
LOS SIMPSONS	37.95€
WWE SMACK VS RAW 08	37.95€
ZELDA PHANTOM HOUR.	39.95€
DISNEY FRIENDS	39.95€
BEE MOVIE	37.95€
BOULDER DASH	37.95€
CALL OF DUTY 4	37.95€
CARS COPA MATE	37.95€
CATZ	37.95€
CHESSMASTER	29.95€
CRASH L. TITANES	37.95€
DISNEY ENCHANTED	39.95€
DK JUNGLE CLIMBER	39.95€
DOGZ	37.95€
DOLPHINZ	37.95€
DRAWN FOR LIFE	37.95€
FIFA 08	37.95€
HAMSTERZ	37.95€
HIGH SCHOOL MUSICAL	39.95€
HORSEZ	37.95€
IMAGINA DISEÑADORA	37.95€
IMAGINA VETERINARIA	37.95€
JAM SESSIONS	37.95€
KIDS TRAINING	29.95€
LA BRÚJULA DORADA	37.95€
LET'S YOGA	29.95€
MI EXPERTO INGLÉS	29.95€
MI EXPERTO VOCABULARIO	29.95€
MY HORSE & ME	37.95€
MYST	29.95€
ORCOS Y ELFOS	42.95€
INGLÉS PARA DÍA A DÍA	29.95€
PES 2008	37.95€
NARUTO NINJA COUNCIL	39.95€
EA PLAYGROUND	37.95€
POKÉMON 2 EDICIONES	39.95€
RAYMAN R.RABBIDS 2	37.95€
SPIDERMAN AoENEMIGO	37.95€
SPYRO NOCHE ETERNA	37.95€
SIMS 2 NÁUFRAGOS	37.95€
THRILLVILLE 2	37.95€
TONY HAWK P.GROUND	37.95€
W40K SQUAD COMMAND	37.95€
QUIERE SER MILLONARIO	37.95€
YUGIOH! GX CARD ALM.	19.95€





























VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y MERCHANDISING PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERÍAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)





especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES



CONSOLA NINTENDO Wii + CONTROLLER + NUNCHAKU + JUEGO Wii SPORTS 249.95€



Wii REMOTE CONTROLLER 42.95€

NUNCHAKU 19.95€



ADAPTADOR LAN 29.95€



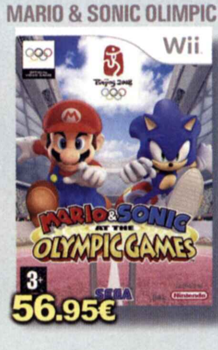
CLASSIC CONTROLLER 19.95€

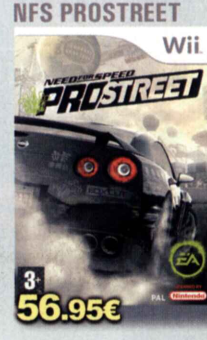


WII ZAPPER + LINK CROSSBOW TRAIN 29.95€

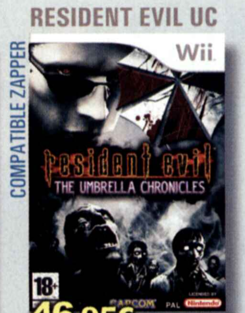


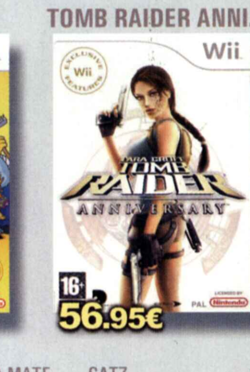
- FIFA 08 — 56.95€
- GUITAR HERO 3 (INCLUYE GUITARRA) — 86.95€
- LEGO STAR WARS — 46.95€
- MARIO & SONIC OLIMPIC — 56.95€
- METROID PRIME 3 — 46.95€
- MY SIMS — 56.95€
- NFS PROSTREET — 56.95€

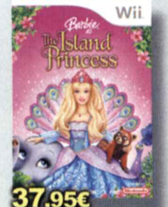



- POKÉMON BATTLE (COMPATIBLE POKÉMON NDS) — 46.95€
- RESIDENT EVIL UC (COMPATIBLE ZAPPER) — 46.95€
- SUPER MARIO GALAXY — 46.95€
- LOS SIMPSONS — 56.95€
- TOMB RAIDER ANNI. — 56.95€
- TRIIVIIAL — 42.95€
- WWE SMACK VS RAW 08 — 56.95€

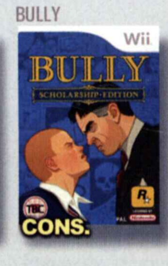
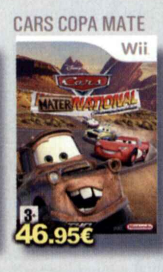



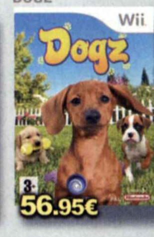

- BARBIE ISLA PRINCESA — 37.95€
- BEE MOVIE — 46.95€
- BIG BASS FISHING — 42.95€
- BOOGIE (INCLUYE MICRÓFONO) — 56.95€
- BULLY — CONS.
- CARS COPA MATE — 46.95€
- CATZ — 56.95€
- CRASH LUCHA TITAN — 37.95€
- DBZ TENKAICHI 3 — 56.95€
- DOGZ — 56.95€









- ENDLESS OCEAN — 29.95€
- HIGH SCHOOL MUSICAL (INCLUYE MICROFONO) — 56.95€
- HORSEZ — 56.95€
- LA BRÚJULA DORADA — 46.95€
- MOH HEROES 2 — 56.95€
- MI EXPERTO VOCABULARIO — 29.95€
- MY HORSE & ME — 56.95€
- NBA LIVE 08 — 56.95€
- NITRO BIKE — 56.95€
- EA PLAYGROUND — 37.95€











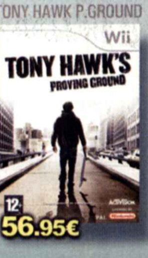
- QUIERES SER MILLONARIO — 29.95€
- RAYMAN R.RABBIDS 2 — 56.95€
- SPIDERMAN AoE — 46.95€
- SPYRO ETERNAL NIGHT — 37.95€
- SUPER PAPER MARIO — 46.95€
- TABLE TENNIS — 37.95€
- SIMS 2 NÁUFRAGOS — 56.95€
- THRILLVILLE — 56.95€
- TIGER WOODS PGA 08 — 56.95€
- TONY HAWK P.GROUND — 56.95€











VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y MERCHANDISING PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERÍAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA

No me llames nena: el ataque final de Peach es curioso: pondrá a todo el mundo a dormir y cubrirá el campo de melocotones.

No estés triste: No contento con sus cameos en Mario Kart, este enemigo enmascarado pretende arruinarnos la vida.

El reciente editor de escenarios es sin duda una de las grandes bazas con las que cuenta Brawl.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **DESARROLLA** THE STUDIO **SALIDA** PRINCIPIOS DE 2008

SUPER SMASH BROS BRAWL

¡Hay un nuevo rival! Y se convertirá en Super Sonic tan pronto como le sea posible...

Sonic. *Sonic the Hedgehog*. Es la batalla entre dos de los más grandes iconos del videojuego. Sonic contra Mario. Spin Attack contra Spin Jump. De hecho, si volvieses a 1992 y mostrases estas capturas a varios niños, seguramente se pondrían en posición ofensiva antes de declarar que eres una bruja y te apedrearían hasta la muerte con su letal cóctel de tazos y cromos de Panini. La verdad, será mejor no hacerlo.[1]

Los anuncios en la industria del videojuego no pueden ser más grandes que ver a Sonic en un Super Smash Bros. Es, o fue, el anti-Nintendo, después de todo. Y está aquí, dispuesto a enfrentarse a Mario, Link y compañía. Esta fue la mayor novedad del juego antes de la conferencia de Nintendo de Octubre, y pese a los crecientes rumores de nuevos personajes (Olimar era el que sonaba con más fuerza), Sonic fue el que más atrajo a la gente.

Entrando en combate

Después de confirmar un modo online cooperativo[2], Nintendo (¡finalmente!) nos permitió disfrutar de una demo del juego. ¿Nuestro veredicto? Es absolutamente brillante. Y con una concisa crítica del sistema de juego de Brawl ya dicha, nos concentraremos en deciros cómo funciona.

Como se prometió hace ya unos 18 meses, podrás controlar a tu personaje con el mando clásico, con el mando de Wii (al estilo Consola Virtual) o simplemente con tu viejo pad de GameCube. E incluso si eres muy delicado, te prometemos que podrás configurar los botones a tu gusto, así que olvídate de usar la excusa del control a partir de ahora.

Pero no se necesitará demasiada personalización. Pese a que no había ningún mando de GameCube rondando aquí (el cual habría sido nuestra elección), hemos encontrado hasta el método de control más básico -el mando de Wii- sorprendentemente cómodo en la práctica.

Gracias por arruinar nuestra encuesta del mes pasado, erizo.



1 Otra mala idea de viaje en el tiempo: decirle a Miyamoto que los bigotes no se llevan. 2 Hay un gran énfasis puesto en el modo para un jugador en comparación a Smash Bros anteriores. El modo "Emisario Subespacial" es un juego de acción completo de scroll horizontal que puede jugarse cooperativamente, tanto local como online.



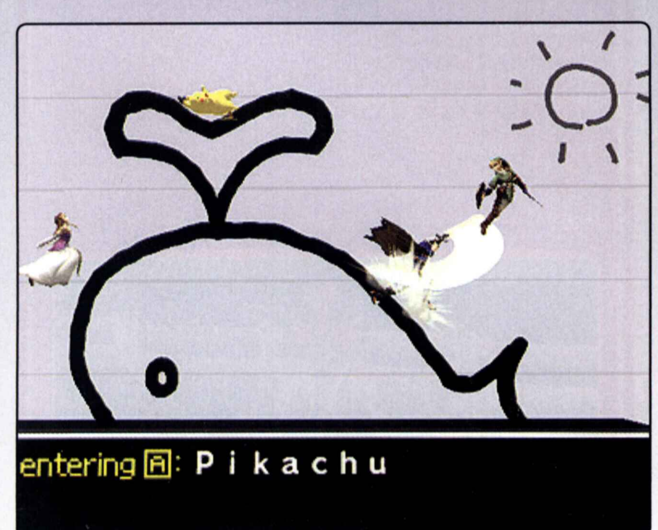
Especialmente si pensabas que la ausencia de botones sería un problema: el bloqueo con el gatillo es torpe, pero aceptable, mientras que la función de arma está asignada al botón Menos. Pese a todos los problemas que podría causar, es perfectamente útil.
Nintendo ha solucionado el tema asignando los ataques normales al botón 1 y los especiales al 2. Manteniendo la flecha abajo en la cruceta y pulsando uno de los botones, se obtienen buenos resultados, con la práctica, gracias a un control fluido y sencillo sobre el personaje (14 de los cuales estaban disponibles en la pantalla de selección de la demo, incluido entre ellos Mr. Sonic).

Los nuevos rostros de la saga

Tras echar un vistazo a los nuevos luchadores, estamos seguros de que los fans los aprobarán todos. Meta Knight, por ejemplo, era uno de los candidatos al "Mejor recién llegado". Se desliza a través del escenario como si se tratase de un montón de avispas cabreadas, y golpea con su espada al enemigo para causarle una muerte rápida y dolorosa, mediante un ataque con forma de torbellino totalmente controlable. Todo un alarde de jugabilidad.

Otros, como Diddy Kong o Pit, dejaron claras algunas de sus maniobras -en concreto, la de subir al cielo de Pit[3]-, que seguramente abrirán montones de estrategias y tácticas que serán explotadas tan pronto como el juego habilite el modo Online. Nuestra primera impresión tras jugarlo es que *Brawl* es poco más que una versión refinada de la edición anterior para GameCube, Melee, algo que no es en absoluto malo, especialmente si el título está repleto de personajes clásicos de Nintendo que son capaces de ofrecerte sensaciones y experiencias mágicas aproximadamente cada 10 segundos, incluso menos. Ahora, todo lo que necesitamos son más cameos como Kyogre, Jill de Drill Dozer o Esa Chica de Sin & Punishment. Tra-ed-lo-YA.

Puedes elegir diferentes colores para los luchadores, como la forma de Waluigi para Diddy Kong o Dark Link, ¿Por qué este tipo de cosas nos gustan tanto?



No te frotes los ojos: realmente es una pantalla basada en el Pictochat. En él, irán apareciendo diferentes dibujos que actuarán como plataformas.





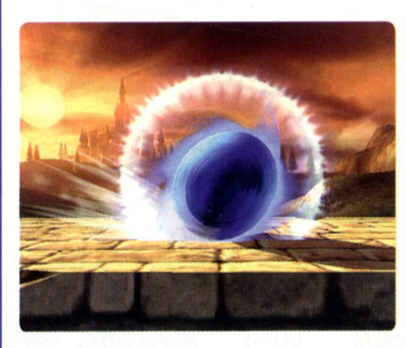
El rey Dedede hace su aparición (arriba) podrás pausar, sacar fotos y enviárselo a tus amigos en cualquier momento (sobre estas líneas).



3 Uno de los mayores cambios será la posibilidad de volar a media altura con personajes como Pit, Meta Knight o Charizard.

HAGAN SUS APUESTAS

¿Encontrará Mario finalmente la victoria? Sonic es rápido. Y es muy divertido jugar como...



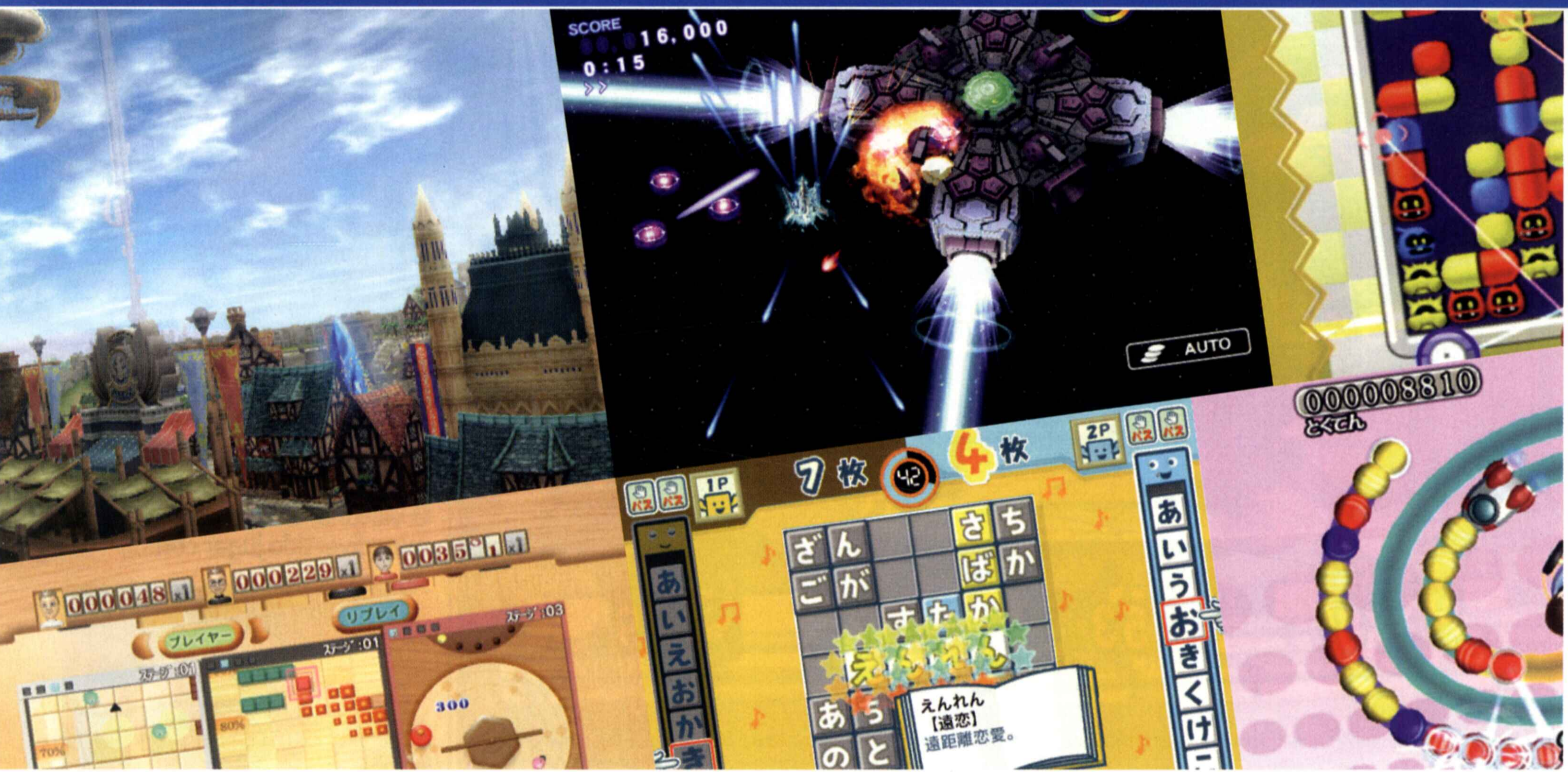
BOLA DE PASEO
Es genial el sentimiento retro. Presiona abajo y el botón de especial, y Sonic realizará su clásico Spin Dash. Hacerlo en el aire permitirá realizar combos de varios impactos.



ARRIBA, ARRIBA Y ADIÓS
Presionar el botón Arriba + especial hará que aparezca un muelle debajo de los pies de Sonic y le impulse hacia arriba, Nos recuerda, en cierta medida, a Halo 3.



PERSECUCIÓN AÉREA
El muelle puede ser realmente contraproducente. Si lo situás en el escenario, otros personajes podrán usarlo para saltar igual que tú y perseguirte.



PLATAFORMA Wii **SALIDA** A PARTIR DE MARZO 2008 (JPN) 2008 (EUROPA)

WiiWARE

Los primeros juegos están a la vista. ¿Deberíamos tener cuidado con WiiWare?

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: THE LITTLE KING AND THE PROMISED COUNTRY

El "padre" de los WiiWare, siendo el más interesante y el que tiene el nombre más largo, es FF CC:TLKatPC. Por suerte no es un simple sustituto de *Crystal Bearers*, sino un nuevo RPG donde podremos construir ciudades. El juego nos permitirá controlar a un rey que ha perdido su reino a causa de los cristales de poder shenaningan del título anterior

Para la reconstrucción habrá que obtener energía cristalina y realizar con ella pequeñas construcciones como tiendas, castillos o parques que el pequeño Rey verá brotar milagrosamente ante sus ojos.

Pese a que la energía se obtiene en misiones, no será el rey el que las lleve a cabo, sino que tendrá que sacarle dinero a la gente y utilizar los fondos para reclutar héroes que se hagan cargo del trabajo sucio. Se parece un poco a *ActRaiser*, aunque con menos acción y más énfasis en la presión y cobro de impuestos. Mientras que Nintendo sea capaz de encontrar una manera de mantener los detallados y preciosos diseños de Toshiyuki Itahana, supervisor de arte de *Crystal Chronicles*, con la limitada memoria de Wii, la opresión será bienvenida. Y todo por simplemente 1.500 puntos de Wii.



Los Moguri volverán para gritarte en japonés. Es de esperar que esto cambie para su lanzamiento europeo.

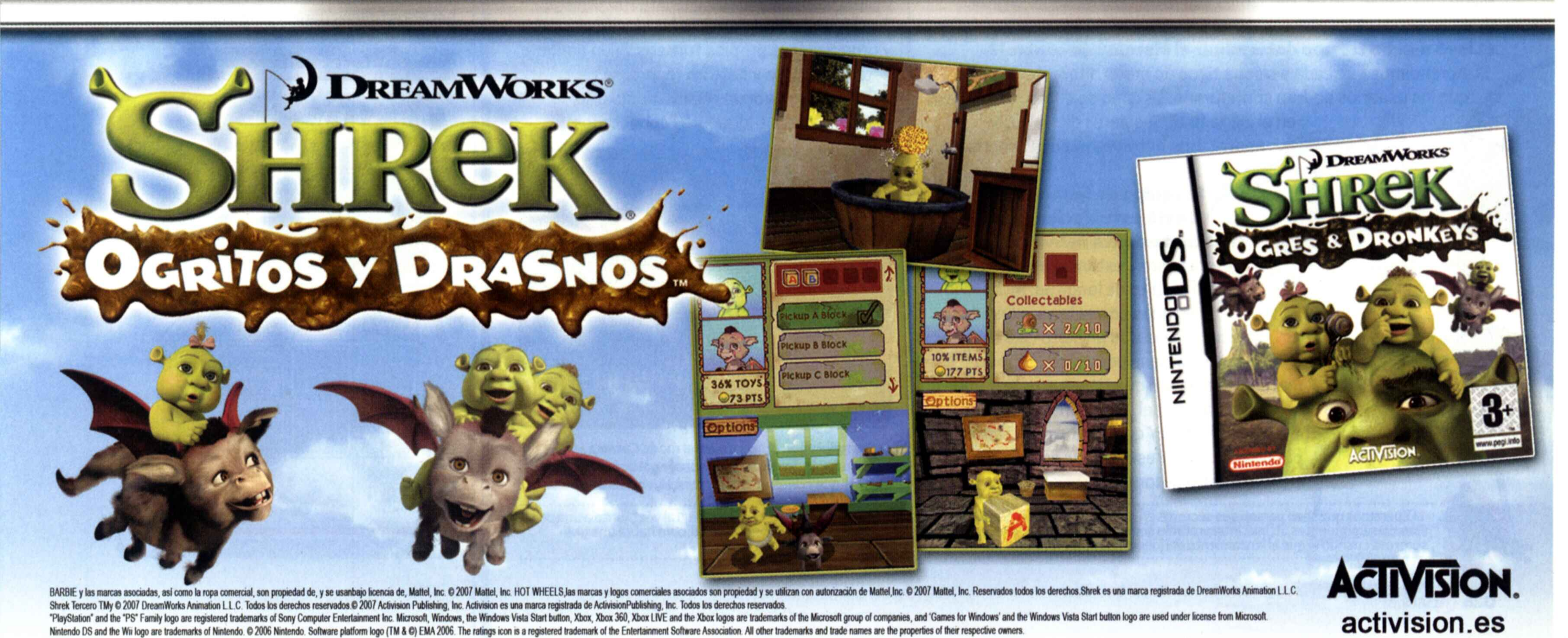
POKÉMON RANCH CHANNEL

No confundirlo con el canal *"Pokémon Raunch Channel"* de Mr. Mime. Este juego nos permitirá descargar nuestros bestiarios de Pokémon Diamante y/o Perla y transportarlos a una granja en nuestra Wii. Una vez aquí, podrás inspeccionar a los preocupantemente angulares personajes, y realizando fotos de ti mismo con tus criaturas capturadas.
Es de Ambrella, desarrolladores del también similar *Pokémon Channel* de GameCube, así que no esperes que el concepto vaya más allá de lo que parece una especie de Poke-zoo.



¿Qué hay en la mochila? Comida para las poké-bestias hambrientas y un spay de pimiento por si Mr. Mime se vuelve demasiado amigable.

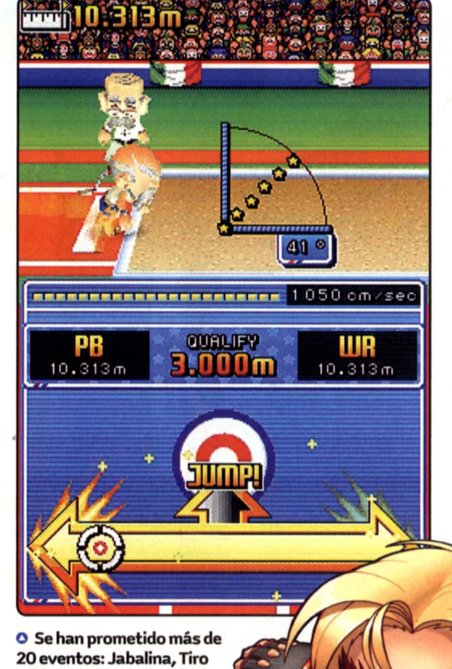

Barbie en La Princesa de los Animales
PlayStation 2
Wii
NINTENDO DS
3+
ACTIVISION


DREAMWORKS
SHREK
OGRITOS Y DRASNOS
Pickup A Block
Pickup B Block
Pickup C Block
36% TOYS
73 PTS
Options
Collectables
10% ITEMS
177 PTS
NINTENDO DS
SHREK OGRES & DRONKEYS
3+
ACTIVISION

¡NUEVOS DATOS!



Pyramid Head El monstruo de Silent Hill fue un "feliz accidente", dice Dave. "Hicieron una imagen mía en versión cabezona; nos pareció que sería muy divertido incluirlo en el juego".



Se han prometido más de 20 eventos: Jabalina, Tiro al Plato, Tiro con Arco, Lanzamiento de Disco, Natación, Ciclismo y... ¿"Limpia y Sacude"?

Este tipo está muy bien, pero, ¡queremos un Solid Snake cabezón!

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** KONAMI **ESTUDIO** SUMO DIGITA **LANZAMIENTO** 2008

NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Conseguirá que sudes por debajo de las uñas

Aparentemente, esto no es más que una puesta al día de *Track & Field*, el machacabotones con siglos de antigüedad y de atletas con bigote[1]. *NIT&F* es el sucesor espiritual de *Konami Krazy Racers*, el juego de lanzamiento de GBA empapado de Konami que, en opinión de media redacción de NGamer, superaba a *Mario Kart: Super Circuit*. Hablamos con Dave Cox, de Sumo Digital...

¿Llevó mucho tiempo determinar el sistema de control?
Sí. Aprendimos que cada persona tiene un modo diferente de jugar, así que los usuarios podrán configurar el sistema de control a su gusto en el juego final. Si quieres disfrutarlo aporreando botones, puedes hacerlo.

El equipo de Sumo Digital, ¿está estableciendo constantemente nuevos récords?
Ahora mismo, estamos en los 10,30m en el salto de longitud. Alcanza la velocidad correcta y un ángulo óptimo y realizarás un salto casi biónico. Cada evento tiene pequeños guiños o material escondido que tienes que descubrir. Agita justo antes del ¡YA! y conseguirás un pequeño acelerón. Y quién sabe qué criaturas te puedes encontrar escondidas en el cajón de arena del salto de longitud...

"¡Alegríaaaaa!"

¿Cómo va a ser el juego online?[2]
Estamos muy contentos. Cuatro usuarios pueden jugar al mismo tiempo tanto en red local como a través de Internet. Puedes crear un perfil de jugador en la web y diseñar tu propio traje para luego descargarlo al juego. También puedes consultar las clasificaciones y organizar tus propios torneos. Si un amigo está conectado y bate un récord, se te avisará. Si se bate un récord mundial, lo sabrán todos los jugadores conectados.



Completando objetivos en el modo Carrera, con retos adaptados a cada personaje ganarás Estrellas con las que comprar trajes, equipo, cortes de pelo...

1 Esperamos que sean personajes secretos en esta nueva versión. Se lo preguntamos a Sumo Digital; su respuesta fue "tal vez", junto a una de esas caras sonrientes al final. Interpretadlo como queráis. 2 Dave dice que "si te registras en **www.newtrackandfield.com** habrá una gran sorpresa cuando llegue el lanzamiento del juego". Hazlo. AHORA.

ARDUOS Y VELOCES

Dave nos asegura que "habrá tanto personajes famosos como algunos olvidados del pasado jugable de Konami que necesitaban volver". El contenido desbloqueable cambia el aspecto de los atletas de Konami, pero serán los personajes que no son de la compañía los que serán plenamente personalizables; una pequeña paleta de colores te permite hacerlos únicos para el juego online.




Videojuego Oficial:
DreamWorks
BEE MOVIE GAME
PlayStation 2
XBOX 360
PC DVD-ROM
Wii
NINTENDO DS
PlayStation 2
XBOX 360 LIVE
Wii
PC DVD ROM
NINTENDO DS
3+
www.pegi.info
ACTIVISION
activision.es
NACIDO PARA MOLAR
Con las voces de Arturo Valls y María Adánez
DEL ESTUDIO QUE TE TRAJO
SHREK y MADAGASCAR
DreamWorks
BEE MOVIE
DREAMWORKS ANIMATION SKG PRESENTA EN ASOCIACIÓN CON COLUMBUS 81 PRODUCTIONS "BEE MOVIE" MÚSICA DE RUPERT GREGSON-WILLIAMS
ESCRITA POR JERRY SEINFELD Y SPIKE FERESTEN & BARRY MARDER & ANDY ROBIN PRODUCIDA POR JERRY SEINFELD CHRISTINA STEINBERG DIRIGIDA POR SIMON J. SMITH STEVE HICKNER
30 DE NOVIEMBRE EN CINES
BeeMovie.es
BANDA SONORA DISPONIBLE EN
DREAMWORKS ANIMATION SKG
NGAMER CON ACTIVISION y UNIVERSAL SORTEAN 50 ENTRADAS PARA LA PELICULA DEL AÑO BEE MOVIE
¿Quién es la mente pensante que hay detrás de esta película? Steven Spielberg James Cameron Clint Eastwood
Envía este cupón a GLOBUS COMUNICACIÓN S.A C/COVARRUBIAS,1-2º DHA. 28010 MADRID Tf: 914471202 Fax: 914456003 SORTEO NGAMER ENTRADAS DE CINE BEE MOVIE.
Entre las respuestas que nos lleguen de los acertantes se sortearan 50 entradas para ver la película de BEE MOVIE. ESTE SORTEO CADUCARA EL 15 de DICIEMBRE

NUEVOS DETALLES

MARIO PARTY DS

Por fín podrás irte de fiesta en Nintendo DS

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO
LANZAMIENTO	23 NOVIEMBRE

Tira abajo la tierra de un golpe



La furia de los puñetazos está garantizada para aquellos que se topan con una estrella.

Aún no hemos hablado de la recién revelada trama de *Mario Party DS*: Mario y sus amigos reciben una invitación del compinche de Bowser, Magikoopa... y aceptan. Imagina su "sorpresa" cuando, por un maleficio, se convirtieron en una especie de piezas sobre un tablero del Reino Champiñón. Idiotas...

La novedad este mes es haber descubierto cuatro tableros temáticos. El primer área es el Jardín de Winggler, e incluye minijuegos como el Salto de Barandilla o una carrera de "coches de choque" controlados mediante la pantalla táctil. El minijuego Vela Fuu Fuu nos permitirá utilizar el micrófono para soplar las velas y así apagarlas, nos hace tener confianza y esperar que *MPDS* apueste por la innovación. Sino,



Este seguramente sea uno de esos minijuegos de martilleo. Nuestros dedos están temblando sólo de imaginárselo.



Juraríamos que este juego tiene realmente casi los mismos polígonos que Mario 64 DS, o eso es lo que aparenta.

sólo la opción Descarga DS podría ser el único elemento importante que lo distinga de las versiones de sobremesa, ¿Pero quién se quejaría de que permitiese a cuatro jugadores disfrutar con un único cartucho?

Aún no hay capturas del resto de tableros: uno es como una playa -¿minijuegos en la arena?-, y otro en una habitación musical que aparece en la (bastante cuidada) carátula del juego. El análisis, el mes que viene.

BANGAI-O SPIRITS

Un cielo repleto de balas como en 1999

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	TREASURE
ESTUDIO	TREASURE
LANZAMIENTO	INVIERNO (JAPÓN)

JUEGO NUEVO

Siguiéndole los pasos al oscuro shooter de Treasure para N64, *Sin and Punishment*, recientemente llegado a la Consola Virtual europea, llega *Bangai-o Spirits*, otra secuela de la compañía para N64[1] que también se quedó en tierras niponas. Todo lo que necesitamos ahora es una copia del shooter de Sega Saturn *Radiant Silvergun* para ascender hacia el cielo y habremos cerrado un mes muy bueno. *Bangai-O* era, y de hecho sigue siéndolo, un shooter en 2D que sucede en el espacio exterior y estaba protagonizado por dos jóvenes hermanos, Riku y Mami, que cooperaban entre ellos en un traje robótico llamado Bangai-O. Podías cambiar de uno a otro, siendo los disparos de Mami menos poderosos que los de su hermano, pero teniendo un mecanismo más sencillo.

Lo recibimos con los brazos abiertos, especialmente si el cartucho incluye además un editor de niveles y modo cooperativo/competitivo mediante WiFi para hasta cuatro jugadores. Del mismo modo, estas dos virtudes se potencian cuando puedes crear un nivel y jugarlo cooperativamente con tus amigos. Probablemente (dado que aún no está confirmado), podrás intercambiar los mapas con tus amigos por Wi-Fi. Lo poco que hemos jugado nos ha servido para tranquilizarnos, ya que éste es el *Bangai-O* que conocemos y adoramos. Y nuestra campaña reivindicativa "Queremos el *Bangai-O* de Nintendo 64 en la Consola Virtual" parece que tendrá éxito.



Algunos niveles parecen sacados de un juego de puzzles más que los típicos shooters.





Intentando sobrevivir a 100 misiles dirigidos. Esperamos que la DS soporte esta intensidad.





1 La tirada fue realmente limitada, con sólo 10.000 copias distribuidas. La versión de Dreamcast recibió un lanzamiento mundial.



Una golfista Que los zapatos sean más grandes que la minifalda puede ser intencionado. O puede que no.

Un agujero Tal vez sería mejor si los tiros cercanos al hoyo no fueran siempre hacia el interior, al estilo *Tiger Woods 08*.



¿Te suena? *We Love Golf* es, básicamente un Mario Golf Wii en todo salvo el nombre. Quizá Nintendo permita a Camelot añadir algunos de sus personajes, como hicieron con *NBA Street V3*.



Ignora los efectos de la arena por ahora y échale un vistazo al barco del fondo. ¿No es adorable? Ahora regresa a los efectos de arena. Mmm...

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** CAPCOM **ESTUDIO** CAMELOT **LANZAMIENTO** 2007 (JAPÓN)

WE LOVE GOLF

Bienvenidos de nuevo, caballeros de Camelot

JUEGO NUEVO

Hemos estado bailando la "Danza Ritual de NGamer de las Grandes Noticias" hasta que la gente de la oficina llamó a seguridad: ¡Camelot ha vuelto!. No sólo es una de nuestras desarrolladoras japonesas favoritas (*Golden Sun, Mario Tennis*), sino que también es el equipo que hay detrás de la serie *Mario Golf* en N64, GameCube y GBA. Ellos saben de golf, así que *We Love Golf* –su primer juego para Nintendo en dos años- será, sin duda, fantástico.

Curiosamente, esta será una versión recuperada del juego online *I Love Golf*, originalmente planteado para PC y luego cancelado. Básicamente será un "mueve el mando de Wii mientras haces un balanceo", pero Camelot ha dicho que *We Love Golf* utilizará el mando de Wii mejor que cualquier otro título deportivo para la consola. Y nosotros les creemos. En realidad situarás el puntero en la pantalla para decidir dónde quieres golpear, de forma similar a cómo un golfista real miraría fijamente bajo su palo para alinear el tiro, y después probarás varias combinaciones con los botones A, 1 o 2 para añadir efecto, trayectoria y draw. Esto te dará una sensación realista, como si estuvieses haciendo el balanceo con el palo agarrado en las manos.

Moviendo los brazos

Es asombrosamente profundo: Antes de golpear, la pantalla se inunda con opciones como la distancia, fuerza de oscilación, el palo, efecto de la bola y estadísticas del viento. Aquí es donde se siente que Camelot quiere que los golfistas reales adoren el juego: la vista en primera persona que se consigue en cada tiro, mirando fijamente la bola bajo el palo, denota inspiración.[1]

Hemos estado calculando cuántos atajos puede haber en los escenarios de *We Love Golf*. Tantos como consolas Wii en el mundo. Quizá nos hemos pasado.

El diseño de los personajes y los escenarios es simplemente fantástico: jóvenes de 16 años y muchachas de pelo suelto, con los ojos como platos, aunque no tan obscenos como en *Pangya Golf*; templos en ruinas, playas paradisíacas... Cuando realizas un buen tiro recibirás un mensaje de "¡¡BUEN TIRO!!", con sus dos signos de exclamación. Este es un juego de Golf de Nintendo como debe ser. Y esto es sólo el principio: *We Love Tennis* y *We Love Baseball* ya están en desarrollo.

Su aspecto es un "pelín" menos realista que *Tiger Woods*.



1 Más información en la adorable página japonesa de We Love Golf en http://www.capcom.co.jp/golf.

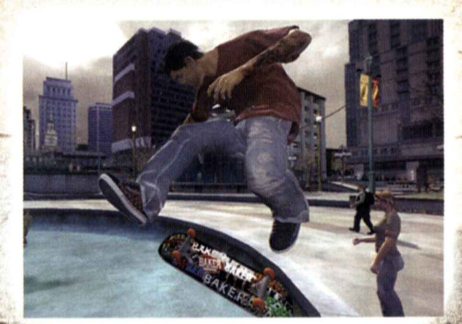
TONY HAWK'S
PROVING GROUND

En Tony Hawk's Proving Ground **tú eliges qué habilidades quieres aprender**, qué estilo de skate prefieres o cómo se desarrollará la historia. Configura tus habilidades a partir de diversos estilos de skate, **Hardcore, Carrerra o constructor.** Domina nuevas habilidades como **Bowl Carve, Nail the Grab** y **Manual, Embestida** y muchas más. Crea **los videos** de tus mejores momentos. Construye los **skatepark** más espectaculares, Compartelos **on -line.** Patina en modo multijudador hasta con 8 más.

Cada Skater tiene una historia. Crea la tuya.

Juego completamente en Castellano

www.thpg.es


Pasa de un jugador a multijugador en línea sin interrumpir la una partida. (1- 8 jugadores on-line)



Convierte el mundo en tu propio skate park. Utilízalos para patinar on –line.



Crea vídeos de skate legendarios con un editor de vídeo repleto de funciones y compartelos on-line.

12+ 16+ www.pegi.info www.pegi.info

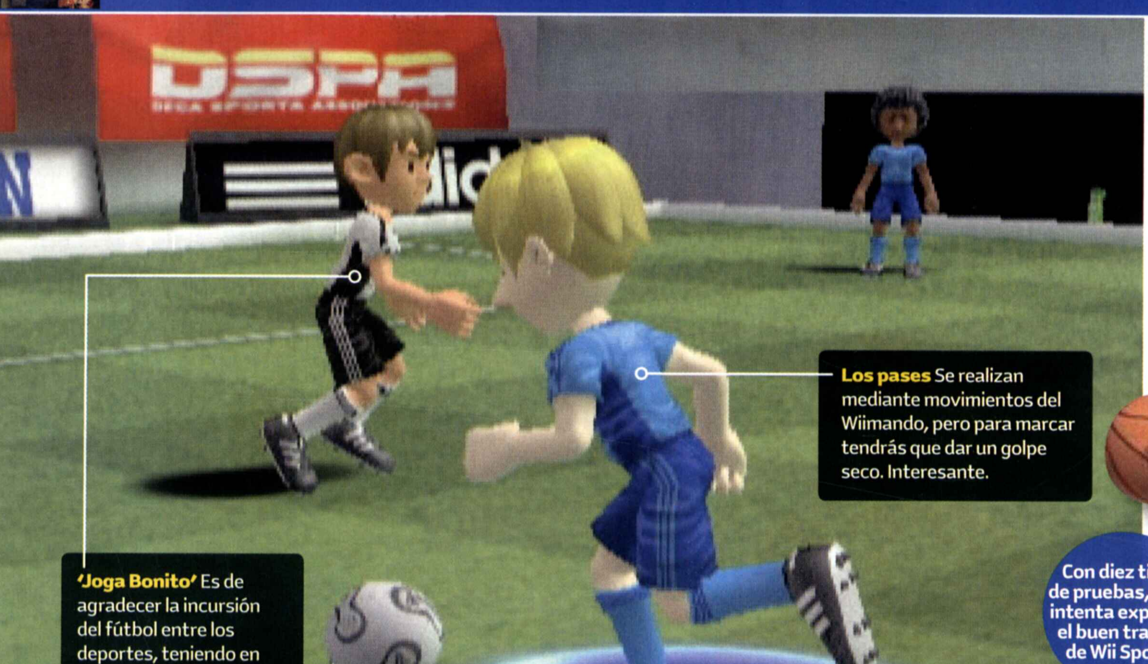


PlayStation 2 | PLAYSTATION 3



NINTENDO DS | Wii | NEVERSOFT | ACTIVISION

activision.com



'Joga Bonito' Es de agradecer la incursión del fútbol entre los deportes, teniendo en cuenta la falta de representantes en Wii.

Los pases Se realizan mediante movimientos del Wiimando, pero para marcar tendrás que dar un golpe seco. Interesante.

Badminton funcionará igual que Tennis en Wii Sports, sólo que utilizará la divertida jerga de este deporte.

Con diez tipos de pruebas, *Deca* intenta expandir el buen trabajo de Wii Sports

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** HUDSONSOFT **ESTUDIO** HUDSONSOFT **LANZAMIENTO** 2008

DECA SPORTA

JUEGO NUEVO

Como *Wii Sports,* pero con más deportes

Todo el mundo tiene *Wii Sports*, todo el mundo lo ha jugado y todo el mundo sigue haciéndolo. Es todo un "éxito por sorpresa", sobre todo porque parecía sólo un producto pensando por sesudos hombres de negocios con ganas de llevarse un trozo del pastel más grande del mercado. *Deca Sporta* quiere, además, mejorar el modelo más allá de simplemente copiarlo.

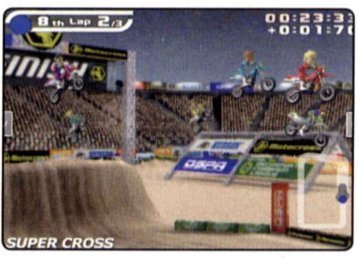
El deportista perfecto

Como los lectores más listos ya habrán deducido, hay 10 deportes diferentes, todos distintos a los 5 del juego de Nintendo (una gran idea). Motocross, baloncesto, badminton, voleibol, arco, fútbol y karts son los confirmados por Hudson, y por las imágenes publicadas hasta la fecha podemos especular con curling, hockey sobre hielo y snowboard. En cualquier caso, vemos bastante potencial, sobre todo con el juego de karts -aunque corre el riesgo de coincidir con *Mario Kart* en su lanzamiento, acabando con cualquier interés- y el snowboard, que rebajará el sufrimiento de los que llevan meses esperando que se confirme un nuevo *1080* para Wii, Balance Board incluido.

Donde no parece haber sorpresas es en la forma de manejar los deportes (badminton es un clon del de tenis), pero nos ha intrigado el de fútbol -de 5 jugadores por equipo- donde los pases o los chutes se determinan por la potencia del movimiento del mando y su orientación. Podría ser un super éxito para el deporte rey en digital al estilo de *Perfect Striker*[1] para N64, o bien un fracaso sin precedentes. En cuanto salga a la venta en Japón, en un par de meses, publicaremos la review para sacarte de dudas.









1 *Perfect Striker* fue el primer título del *Pro Evolution Soccer* en ser llevado a unas dignas 3d. Era simplemente increíble, quizá el que marcó mayor diferencia en toda la historia de la saga frente a sus predecesores, y toda una demostración de un buen programador.

AGÍTALO

Prepárate para agotar las muñecas. Otra vez.

Por lo que sabemos, parece que la jugabilidad del basket y volley estará definida por la fuerza con la que movamos el Wiimando. Tampoco se saben muchos detalles, pero todo indica que tendremos que manejar los pases y remates a base de meneos del mando. Suena raro... pero intrigante. ¿Serán capaces de mejorar la respuesta del mando de *Wii Sports*?



Eso de agitar el mando puede tener connotaciones erróneas. Pero aún así, tiene pinta de ser realmente divertido.





SUPER MARIO STADIUM

PLATAFORMA WII
SALIDA 2008

Secuela del divertidísimo Mario Superstar Baseball para Game Cube. Las novedades se desconocen, aunque un uso intensivo del mando de Wii no sería demasiado descabellado. Al fin un juego completo de este deporte utilizando a Mario, Yoshi, Bowser en alocados escenarios ambientados en el reino Champiñón. Tiene potencial, sin duda.





KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

PLATAFORMA DS
SALIDA SIN CONFIRMAR

Este nuevo capítulo de la serie aún es todo un misterio. Nadie sabe que significa su nombre, pero las imágenes realmente lucen increíbles y dada la reputación de los títulos de la serie para otras consolas, seguramente también romperá records de ventas cuando sea lanzado en Japón. Con suerte, será a lo largo del próximo año.



BONUS EXTRA

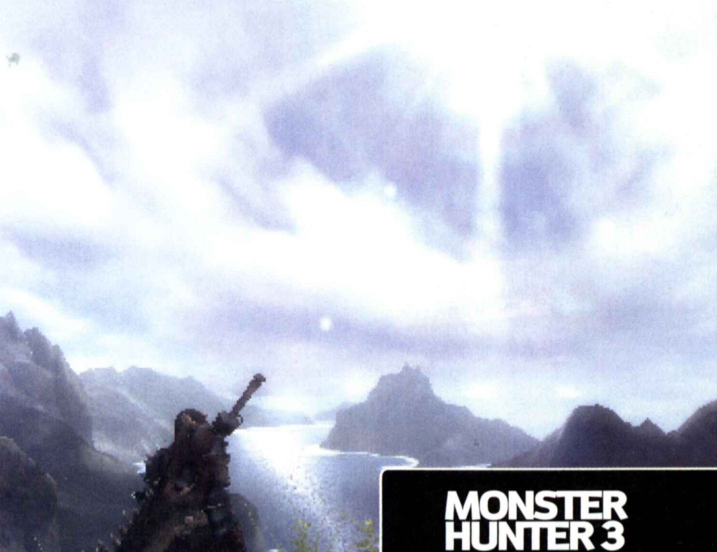
Una vista rápida de los juegos más recientes anunciados para Wii y Nintendo DS.



KIRBY ULTRA SUPER DELUXE

PLATAFORMA DS
SALIDA 2008

Todo parece que seguirá los pasos del popular Kirby Super Star de SNES, que era una colección de minijuegos, aunque con el aspecto visual al que nos ha acostumbrado con Roedores al Ataque; para nuestra DS, una colección de minijuegos viene ideal, sin duda. Aunque tendrá que vérselas con otras famosas colecciones.



MONSTER HUNTER 3

PLATAFORMA WII
SALIDA SIN CONFIRMAR

Caza monstruos en este RPG con modo Online, Tras dos entregas para PS2, tendrá su tercer capítulo en Wii.



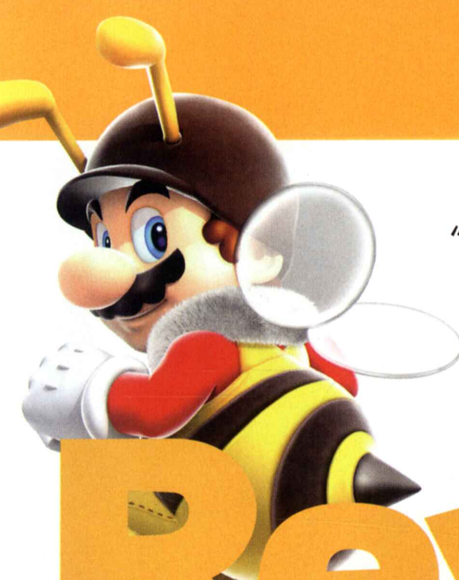




FIRE EMBLEM

PLATAFORMA DS
SALIDA 2008

A priori podría tratarse de un remix de varios de los primeros juegos o un remake del tercer capítulo. De una forma u otra, será excelente.

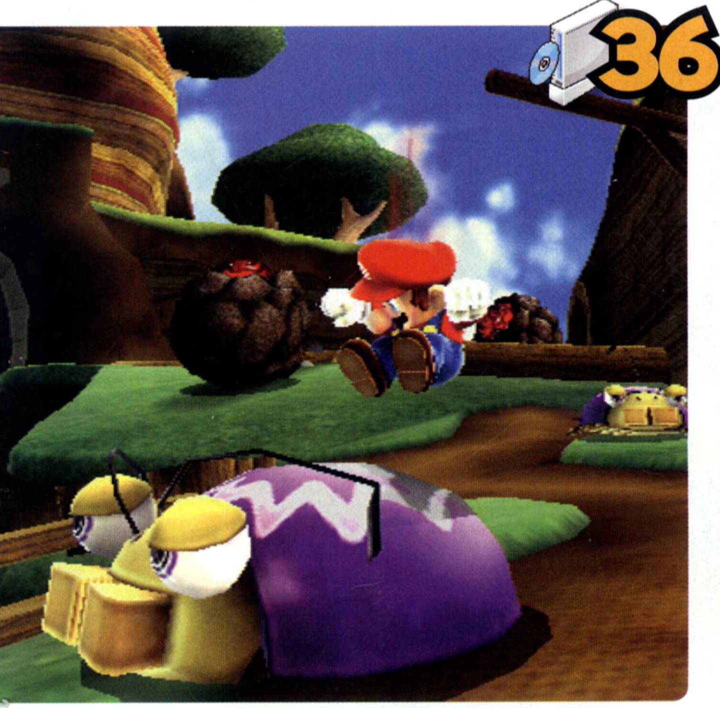


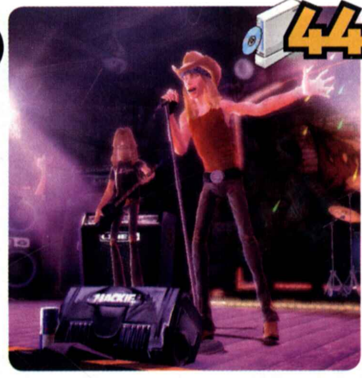
"Este es el título que nos devuelve a todos a la infancia"
SUPER MARIO GALAXY / PÁG 36

Reviews

Los juegos más sonados de las navidades

¿NO ESTÁS DE ACUERDO CON LAS NOTAS?
Danos tu valoración en **revistangamer@globuscom.es**


36


44


48


61




54

50

EN ESTE NÚMERO...

CÓMO PUNTUAMOS

0-29%
TERRIBLE
Antes de tirar el dinero, mejor dónalo a una orgnización humanitaria o a una ONG.

30-49%
IGNÓRALO
Irte de vacaciones un mes a una playa del Caribe... a quince grados bajo cero.

50-69%
ACEPTABLE
Como una caja de bombones, aunque parezca que ya se han comido la mitad.

70-84%
BUENO
Te gustará. No es lo más interesante del catálogo, pero lo disfrutarás.

85%+
¡JUEGAZO!
Si te has comprado la consola, es por estos juegos.

Qué significa cada cosa



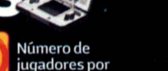
Número de jugadores simultáneos


Bloques de memoria que ocupa.


Juego online y número de jugadores


Compatible con el mando clásico o el de GC


Conexión inalámbrica con Nintendo DS



Número de jugadores por WiFi


Apto para jugadores zurdos

Nº de jugadores con un solo cartucho


Compatible con el cartucho Rumble Pack

SUPER MARIO GALAXY

Un pequeño salto para el fontanero, una gran sonrisa para la humanidad...

CANCIÓN DE CUNA



El Observatorio Cometa es a *Galaxy* lo que el Castillo de Peach para *Mario 64*. Hogar de Rosalina y de las Lumas (esas estrellas), el barco está dividido en seis cúpulas. Recogiendo estrellas se devuelve el poder a la nave poco a poco. No es tan grande como los mundos principales de los Marios anteriores, pero todo sea en nombre de ahorrar tiempo perdido. Ni que decir tiene que cuenta con sus encantos ocultos. Hazte con bastantes estrellas y descubrirás algunas historias para no dormir.

AMIGO EN APUROS



Aún cuando los más expertos no lo necesitarán, el juego cooperativo es un añadido excelente, con un segundo jugador eliminando obstáculos con el puntero. Ahora tu compañero puede hacer clic sobre Mario para activar un ataque giratorio a medio salto. Pulsa sobre él justo cuando el jugador uno salta y conseguiréis un súper salto. Debería ayudar a los principiantes a llegar al enemigo final (hacen falta 60 estrellas), pero para hacerse con las 120 harán falta tiempos de reacción más allá de la cooperación.

EL GRAN AZUL





Los Toad exploran la galaxia, ofreciendo pistas.

Pareces nadar más lento que antes, pero se debe a un adorable efecto de dejar el rastro en el agua que ofrece una verdadera impresión de que te vas impulsando por las profundidades. Un movimiento del Wiimando hace que Mario avance, pero para los débiles de muñeca sugerimos el agarrarse a una concha. El equipo de buzo en el que se convierte resulta vital para terminar las últimas carreras bajo el agua. Conceptualmente, los niveles acuáticos son los mejores del juego. Observar el brillo de las estrellas desde dentro de un globo de agua recuerda a 2001 de Kubric o a los pingüinos tan monos de Kororimpa.

AGÁRRATE



Agarrar estrellas ofrece una sensación versátil de físicas. Te agarrarás simplemente con el puntero y pulsando A para llegar al siguiente planeta...



...pero pronto tendrás que hacer uso de toda la inteligencia adquirida de cuando viste la película Apollo 13 para mandar a Mario hacia su meta.



Un gran momento es la carrera en un cementerio que se disputa en su totalidad en un campo de estrellas; vete a por las más lejanas para estirar el momento.

DIARIO DE JUEGO

30 segundos...
Me han pedido que seleccione un icono para salvar partida. Elijo a Toad. Un pinchazo rápido para ver si puedo modificar su cara como en la 64. No.

2 minutos...
Un brillante guión gráfico en colores pastel me introduce en el Reino Champiñón.

3 minutos...
Hay un ejército abriéndose camino hacia el reino. Jesús. Veo un Toad ardiendo. Nervioso.

5 minutos...
Rosalina me ha salvado de morir en el espacio. Se lo agradezco.

10 minutos...
Llegan los momentos difíciles. A cambio de nuevos poderes de giro, ahora "pertenezco" a Rosalina.

11 minutos...
En el limbo por primera vez. Da un poco de miedo que nadie esté preocupado por que estén todas las luces apagadas.

12 minutos...
Salto sobre la cúpula de un observatorio. Todo el universo gira a mi alrededor.

14 minutos...
Huele a misión de entrenamiento. Todo el mundo me da consejos. Coge esto. Salta allí...

15 minutos...
Me aplasta un bloque. Una gigantesca cara de Bowser de muerte, un buen guiño a todas esas veces que morí en Mario 64.

25 minutos...
Acabo de encontrar un Luma hambriento; necesita estrellas para transformarse en un planeta.



Mecha Parece una afrenta a las leyes de los videojuegos el no incluir a un jefe final al que tienes que subirte. Así sería *Shadow of the Colossus* si no se hubiese inventado el marrón.



Un rápido movimiento del Wiimando para volverte invisible y ya has acabado con las habilidades de Boo Mario.



El ejército de Bowser Jr aparece volando entre las galaxias para meter a Mario en un lío en forma de barco.



Los cataquacks son lo único que sobrevive de *Mario Sunshine*.



La galaaxia Battlerock añade Bob-ombas a la mezcla. Salta sobre ellas, cógelas y lánzalas con un movimiento rápido del Wiimando.

Nuestro[1] amor por un fontanero saltarín es una pasión desvergonzada y de sinceridad sin igual. Desde esa aparición a través de una tubería en *Mario 64*, hemos seguido y apoyado cada paso sucesivo en 3D: con *Galaxy* al fin en nuestras manos temblorosas, el romance continúa, ardiendo con un renovado poder de 120 estrellas.

Un mundo nuevo

No tiene sentido intentar encasillar a Mario (con sólo apretar Z y pulsar A, dará un salto hacia atrás y saldrá de allí), pero mucha gente suele referirse a sus aventuras 3D como "patios de recreo". Sí, los niveles están llenos de agujeros por saltar, pendientes por las que bajar y obstáculos por superar; pero curiosamente nadie habla del espacio desperdiciado. Porque siempre que hay un espacio para correr, para saltar, para nadar o incluso un simple espacio vacío, llega Shigeru Miyamoto con su cincel del diseño.

Quitando todo lo que está alrededor de las plataformas, pendientes y balanceos, a EAD Tokyo no le ha quedado más remedio que coger los últimos resquicios de diversión y ponerlos en órbita; es el único lugar en el que un diseño de niveles semejante podía tener sentido. La importancia de las puertas estrella que lanzan a Mario de roca en roca no tiene comprensión. Eliminando todos los paseos superficiales, nunca avanzarás automáticamente hacia el siguiente "punto" interesante, sino que siempre estarás jugando.

Actuación estelar

Todo esto sería en vano si los planetas no cumpliesen con su parte del trato. Pero lo hacen siempre. Al igual que cada paso de Mario debe justificar su lugar en *Galaxy*, cada planeta tiene que hacerlo también. Aunque tu meta en cada zona es más o menos la misma (o saltas hacia una puerta que te lance hacia la roca/huevo/manzana/cuchara siguiente, o bien construyes una nueva puerta con fragmentos de estrella), cada planeta permite experimentar todavía más que el anterior.

Así que no sólo estás recogiendo fragmentos, sino que también tienes que vadear zonas mugrosas mientras los pedruscos intentan aplastarte y mandarte a la pantalla de "has perdido". No sólo intentas recoger trozos de estrella, sino que giras alrededor de bolas de demolición para que atraviesen una pared con flora tan afilada como una cuchilla. Aplastando un botón, ves que un planeta se desmorona revelando

NO PUEDES COMPARAR A MARIO CON UN JUGUETE; NO HAY NINGUNO LO BASTANTE BUENO

[1] ¿A nadie le preocupa el hecho de que estés jugando con un Mario muerto?

FRAGMENTOS



Cazar fragmentos de estrella te tendrá buscando por todas las rocas, arbustos y enemigos. También necesitarás tener tu puntero alerta mientras vuelas.



Ciertos enemigos necesitan que les lances fragmentos de estrella para suavizarlos y atacar. No es fácil; puedes esparcir 100 fragmentos por la pantalla y aún así fallar.

Con toda la historia alrededor de Mario abeja, era imposible cumplir las expectativas.

ALLÍ DONDE HAY UN ESPACIO, LLEGA EL PINCEL DE MIYAMOTO



Golpea las monedas de los bloques de interrogación[2] para activar rastros de notas.



Predijimos que los ojos de los murciélagos significaban el regreso de Wario. No es así.

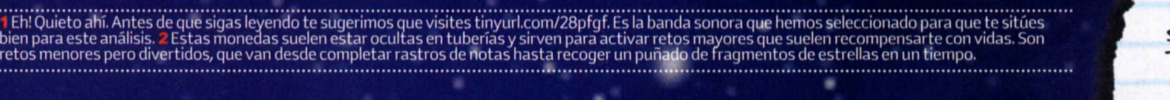
una nueva esfera en su interior formada por aguas cristalinas. ¿Ves ese planeta con forma de Yoshi plagado de Goombas? Aquí, ten una estrella de invencibilidad para atravesarlo en un derroche de diversión durante 30 segundos, iluminado por el rastro de los clones arcoiris de Mario. Centrémonos ahora en la gravedad.

¿Acercarse al borde de una plataforma y poner a Mario en órbita con un salto largo? Sublime. ¿Activando un Topman girante y guiando un Mariocóptero 360 grados alrededor del planeta? Sobrecogedor. Cuando te ves rodeado de paredes con su propio interruptor, prepárate para un retorcido salto de pared. No es justo comparar la jugabilidad de Mario con un juguete: no hay uno lo bastante bueno. Son emociones antiguas de un modo que sólo los nuevos mundos digitales pueden representar.

Galaxy también sigue las viejas tendencias, al negarse a satisfacer el sensor de movimiento de Wii. Aparte de los ataques giratorios, se usa un poco el Wiimando para controlar a una raya (más difícil que las carreras sobre hielo de *Mario 64*) y para mantener pelotas en equilibrio con el Wiimando en vertical, pero poco más. Girar tiene sus usos creativos, pero es triste ver cómo el saltar sobre las cabezas de los enemigos juega un ›

El estreno 3D de Fire Mario es genial, pero una completa confusión de sonidos.





1 Eh! Quieto ahí. Antes de que sigas leyendo te sugerimos que visites tinyurl.com/28pfgf. Es la banda sonora que hemos seleccionado para que te sitúes bien para este análisis. 2 Estas monedas suelen estar ocultas en tuberías y sirven para activar retos mayores que suelen recompensarte con vidas. Son retos menores pero divertidos, que van desde completar rastros de notas hasta recoger un puñado de fragmentos de estrellas en un tiempo.

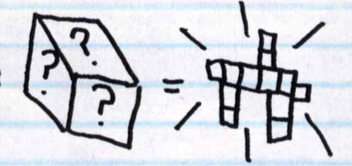


DIARIO DE JUEGO

35 minutos...
Probando la galaxia Honeyhive. Fui directo a la tubería que encontramos en la demo del E3 y encontré una estrella de invencibilidad.

35 ½ minutos...
Se acaba la invencibilidad. Los bloques restantes me aplastan y acaban conmigo.38 minutos...
Qué alivio. Resulta que los Toads no han muerto. Sólo están atrapados en un árbol.

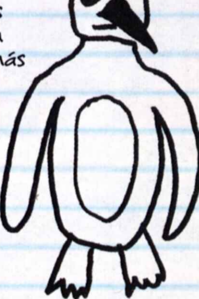
45 minutos...
Ha aparecido un cometa bromista. Resulta ser la última misión de Honeyhive que completé con una carrera contra Water Mario de Sunshine. ¿Qué leches está haciendo aquí?



50 minutos...
Enfrentarse a un ejército tan sólo pateando cocos. Me abro camino hasta King Kaliente, un pulpo que lanza lava.

55 minutos...
Hice clic sobre un bloque de interrogación en el mapa y apareció una galaxia nueva: la galaxia Flipswitch, un reto sin estrella.

1 hora...
Aprendiendo a montar una raya. Mi profesor pingüino cree que es mejor que practique en el río más difícil del mundo.Si es difícil una línea recta, mucho más una curva suave. Tal vez pueda saltar ese trozo de pista y evitar esa esquina.



1 hora y 23 segundos...
Tal vez no.

COMETAS TRAVIESOS





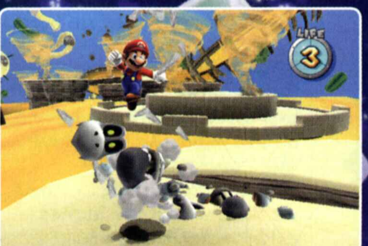
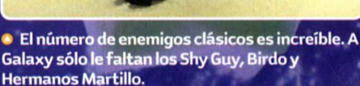

¿LO QUÉ TRAVIESO?
Cuando aparecen estos cometas c alteran el comportamiento del nivel y ofrecen una oportunidad para hacerte con estrellas de otro modo imposibles.

COMETAS VELOCES
Son los rojos. Cuando están en órbita tienes que completar una tarea contrarreloj. El límite de tiempo es bastante generoso.

COMETAS CÓSMICOS
Los azules. Se parece un poco a *Mario Sunshine*; tienes que correr contra una versión cósmica (parecida a los enemigos acuáticos de *Sunshine)* de ti mismo.

COMETAS TEMERARIOS
Son los blancos. Te hacen enfrentarte a un viejo enemigo final con sólo una tubería de salud. En el enfrentamiento con este topo, es la estrella más difícil del juego.

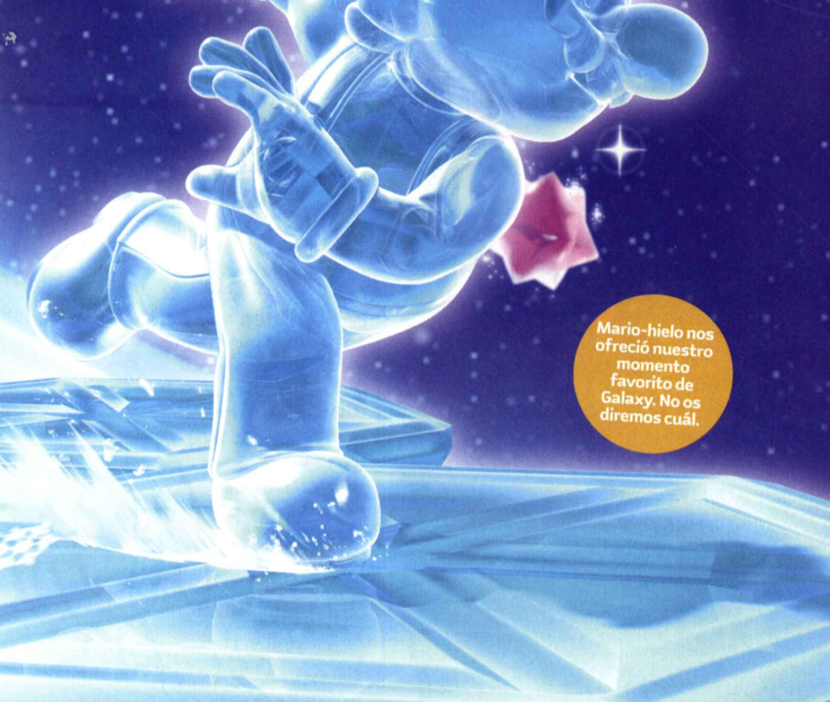


El número de enemigos clásicos es increíble. A Galaxy sólo le faltan los Shy Guy, Birdo y Hermanos Martillo.



Ve hacia la luz y prepárate para iluminar a Mario como si fuese un árbol de Navidad.



Mario-hielo nos ofreció nuestro momento favorito de Galaxy. No os diremos cuál.

papel secundario en detrimento de las maniobras rotacionales.

Dejando a un lado el combate, los saltos siguen siendo lo principal. Tras las complicaciones de Sunshine, vuelve a explotar las habilidades básicas que hicieron que Mario se ganase nuestro corazón. Triple saltos, patadas en pared, saltos atrás, saltos largos y caídas de trasero; se controlan como siempre, pero ahora con una velocidad de respuesta fluida. Al encaramarse a agujas de lava fundida o intentando mantenerse en una plataforma tan fina como un pelo mientras atraviesa campos de láser y bombardeos, se te pedirá lo mejor de ti mismo; pero el control nunca te fallará.

SEGUNDA OPINION



Madurez gráfica y jugable del mejor juego de Wii hasta la fecha. Mario vuelve por la puerta grande, como lo hizo hace diez años en Nintendo 64. El juego que hará que muchos escépticos se decanten por la consola de Nintendo estas navidades.

No malinterpretéis esta sencillez jugable con que el título sea fácil. De hecho, tras venir del cruel *Super Mario Sunshine, Galaxy* es uno de los juegos de Mario más indulgentes que hemos jugado nunca. La diferencia radica en que, lo que en *Sunshine* resultaba difícil por las razones equivocadas, aquí es fácil por los motivos correctos. ¿Muertes injustas por culpa de la cámara que funciona mal? Ninguna. ¿Muertes injustas por culpa de una geografía extraña? No. ¿Muertes injustas porque Mario no hizo lo que tú le decías? Qué va. La falta de muertes injustas no es sinónimo de sencillez, sino de perfección en el diseño.

Tan bonito como puede

¿Quejas? Unas pocas. Algunas estrellas sólo aparecen cuando un cometa que altere la galaxia esté en órbita, y al final del juego nos gustaría conseguir esas últimas estrellas difíciles en nuestro propio orden sin tener que pagar a un Luma para que lance cometas para nosotros. Aunque se habló mucho de los trajes, no lo son todo. Mario disfrazado es agradable pero no puedes evitar verlos como restricciones de la libertad que tenemos con Mario al natural. Además, los potenciadores básicos posteriores

EL ENEMIGO EN MÍ

Muchas galaxias tienen un gran enemigo que derrotar. También nuestro viejo amigo Bowser...



SALIDO DE LA MADRIGUERA
La solución para los enemigos finales se sugiere justo antes de aterrizar en sus planetas. Aquí, antes de llegar hasta Major Burrows, te enfrentas a topos más pequeños. Piensa a lo grande para acabar con el padre.



MWA-HA-HA-HA
Siguiendo la tradición de Mario 64, los enfrentamientos con Bowser cuentan antes con una sección de plataformas y obstáculos. Las propias luchas son completamente diferentes, con música épica inspirada directamente en Star Wars. Brillante.

NO HAY NADA EN WII CON TANTA IMAGINACIÓN, JUGABILIDAD, DISEÑO Y CALIDAD TÉCNICA

cometen el crimen de interrumpir una banda sonora sublime con techno europeo. ¡Mal, Mario, mal!

Entenderéis el motivo. *Galaxy* es una experiencia tan completa estéticamente que hasta el menor fallo de diseño puede resultar devastador. Flotar dentro de una esfera de agua mirando fijamente el espacio distorsionado, girar alrededor de un donut de hielo que refleja la luz... son conceptos visuales que las palabras no pueden describir. Creednos hasta que lo veáis vosotros mismos.

Cada paso ofrece los sonidos correctos a medida que atraviesas basura, madera o melón, y los gritos de helio de Martinet nunca han sido tan divertidos. Suavízalo con una generosa cucharada de una de las orquestaciones más finas jamás oídas en un juego y tendrás un ambiente sonoro que llenará de color tus oídos. Aterrizar en la galaxia Gusty Garden con un sonido de bocinas, se convierte al instante en uno de los cinco mejores momentos de todos los tiempos.

Hipérbole intergaláctica

Super Mario Galaxy es uno de esos juegos extraños capaces de convertirnos en niños, que harán que vayas directamente al teléfono para llamar a tus camaradas, diciéndoles cosas como "el mejor juego en años" o (¡ups!) "supera a *Mario 64*". ¿Mejor que el mejor juego de la historia? El tiempo dirá si esto tiene la fuerza para llevar semejante carga. Por ahora tened seguro que nada en Wii... no, que nada desde el primer encuentro 3D con Mario, tiene esta imaginación, diversión y calidad técnica. Se queda a unas semanas del aniversario de Wii, pero es el mejor regalo de cumpleaños que hemos tenido nunca. Desenvuélvelo el 16 de noviembre y empieza tu historia de amor con un mundo de diversión que a día de hoy no tiene igual.

MATTHEW



Un giro aplastará la calabaza, y el segundo acabará con los propios Goombas.



Odiamos tener que ser quien te lo diga, pero no, esa torre Jenga no se cae. Lo sentimos.



¿Quién se apunta a la apuesta de que Rosalina acabará resultando ser mala?



EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO EAD TOKYO
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	16 DE NOVIEMBRE

CARACTERÍSTICAS



VISTAZO GENERAL

Tu princesa está en otra galaxia. Mario llega al espacio dando lo mejor de sí mismo para arrancarte una sonrisa.

GRÁFICOS 10

Colores que no sabíamos ni que existían. A años luz de sus rivales tanto por alcance como por pulido.





SONIDO 10

Saltos exuberantes en forma musical. La orquestación consigue que enciendas la Wii sólo por oírla.

JUGABILIDAD 10

Uno de los títulos más completos que hemos jugado. Las reglas están bien definidas: diviértete.

INNOVACIÓN 9

Saltar sigue sorprendiéndonos. El uso del mando es muy bueno; no tan impresionante como lo demás.

NG EN RESUMEN

Demostrando que Nintendo está más a gusto con los juegos 3D de lo que lo estaba con las 2D, *Mario Galaxy* no decepciona. Miyamoto necesita un nuevo prefijo; "super" ya no le hace justicia.



97

Concurso Super

El ganador del concurso recibirá



VIDEOCONSOLA WII



- SUPER MARIO GALAXY
- SUPER PAPER MARIO
- MARIO PARTY 8
- DANCING STAGE MARIO MIX
- MARIO STRIKERS WII

Mario Galaxy

Construye tu propio planeta

¡Sólo puede quedar uno!

Ya conoces los planetas de Super Mario Galaxy, ¿pero te has planteado alguna vez hacer el tuyo propio? NGamer y Nintendo te proponen crear el más original de todos los planetas. La imaginación es tu límite, puedes crear uno real como el de nuestro número pasado, virtual, con cualquier herramienta informática, o dibujado. Lo importante es que sea original y creativo, y por supuesto, ¡basado en el universo de !Mario Galaxy!

Puedes participar enviando tu propuesta a revista NGAMER. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. También puedes mandar tu diseño creativo a través de nuestro correo electrónico revistaNGamer@globuscom. es El ganador recibirá un lote de productos Nintendo y cada finalista un Super Mario Galaxy.

un lote de productos

- MARIO KART DS
- NEW SUPER MARIO BROS
- MARIO VS DONKEY KONG
- MARIO SLAM BASKETBALL
- MARIO & LUIGI

¡Y los diecinueve restantes recibirán el nuevo Super Mario Galaxy!





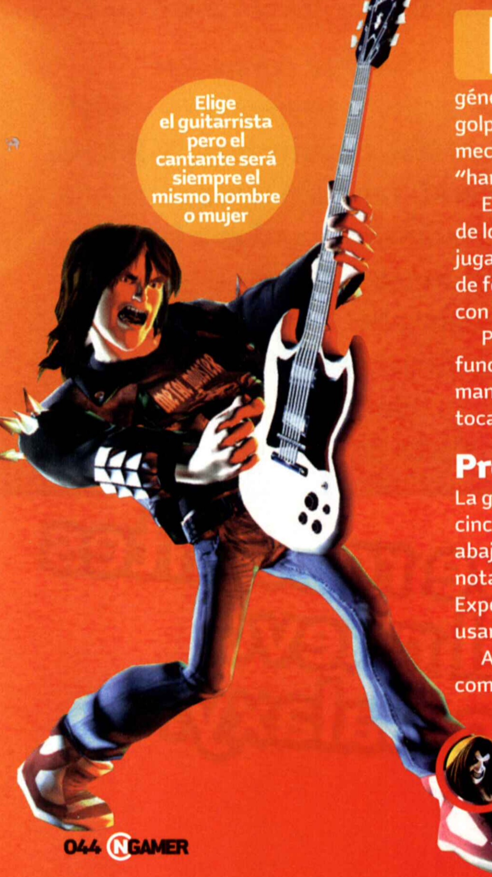




Cambia tu personaje en cualquier momento, dependiendo de tu humor.

GUITAR HERO III
LEGENDS OF ROCK

Pelos largos, tonos graves y éxitos que llenaban estadios, ahora en Wii



Elige el guitarrista pero el cantante será siempre el mismo hombre o mujer

En la larga historia de los juegos musicales, desde *Beatmania* a *Ouendan* pasando por *Dance Dance Revolution, Parappa The Rapper* y *Rhythm Tengoku*, tan sólo unas cuantas marcas han agitado el género de un modo tan tajante como lo hizo Guitar Hero en Playstation 2. A golpe de púa y barra de vibrato, dejó a cualquier otro juego como un ejercicio mecánico de pulsar botones, y se convirtió en un enorme cruce de los mercados "hardcore" y de jugadores ocasionales.

El juego evolucionó de un previo título de culto llamado *Frequency*, también de los desarrolladores originales de Guitar Hero, Harmonix, que combinaba una jugabilidad a base de combos y marcadores, en los que tenías que activar líneas de formas coloreadas para componer parte de una melodía, con un periférico con forma de mini-guitarra y algo de rock de primera clase.

Pese a que Harmonix no está involucrada con la serie en estos días, la base fundamental permanece y *Guitar Hero* te sigue conectando con la música de una manera que ningún otro juego siquiera se acerca. No es totalmente exacto a tocar una guitarra de verdad, pero tampoco es como jugar a un videojuego.

Preparados para rocanrolear

La guitarra tiene cinco teclas de colores en el mástil, correspondientes a las cinco líneas en pantalla. Aprieta la tecla correspondiente cuando el color llegue abajo y pulsa la barra de toque – la vara alargada – al ritmo de la música. Cada nota reproduce una porción de la partitura de guitarra; en el nivel de dificultad Experto, cuando tienes que pulsar cada nota del más salvaje *solo de guitarra* usando las cinco teclas, será como tener a Steve Vai dándote lecciones[1].

Afortunadamente puedes introducirte poco a poco en este tipo de complejidad, pero los modos de dificultad más elevados tienen mayor mérito, aunque sólo sea por conseguir las felicitaciones de los dioses del rock cuando consigues una puntuación perfecta en el modo Experto.

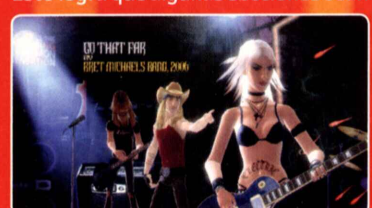
Pero comenzando en el fácil, sólo tendrás que preocuparte de las tres primeras teclas. Las estrofas más difíciles se han reducido de forma que puedas tocar a golpe de canción, aunque de un poco la sensación de estar haciendo trampas. Aun así, es el único modo de empezar.

Pasa al nivel medio y las cosas se pondrán un poco más interesantes, con cuatro teclas y un mayor nivel de complejidad. Empiezan a entrar en juego técnicas de guitarra realistas.

Una vez alcanzado el modo difícil, el nivel de habilidad da un salto exponencial, y el único modo de completar una canción es siendo extraordinariamente bueno.

Estilo Satch

Para tocar las partes más rápidas, tendrás que aprender a realizar ligados, tanto ascendentes como descendentes (apretar y sujetar teclas adyacentes sin necesidad de tocar cada nota individualmente). Esto logra que algunas secciones sean



El modo carrera con los jefes finales. Tom Morello nos ha dado una buena zurra.

1 Técnicas para tocar más rápido que incluyen hacer ascendentes y descendentes, que suena obvio pero es una de las cosas más complicadas de dominar. Cada una se descompone en pequeñas estrofas y tocarlas a velocidad superlenta, de modo que sean más fáciles de aprender.

LA SIR LES PAUL

La razón por la que el juego cuesta 89,95€



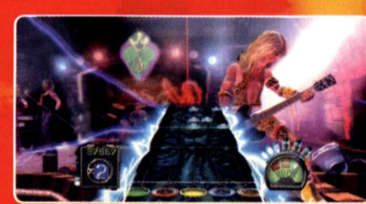
El periférico es excelente. Viene en dos partes, con una fuerte y sólida cuerda. El mando encaja en un compartimiento y el puntero se reemplaza mediante un stick analógico, de modo que puedes empezar el juego desde el menú de Wii.

Viene con una carcasa blanca y dos pegatinas para personalizarse. En el futuro estarán disponibles nuevas carcasas, incluyendo un diseño de Union Jack. Dale caña.



El mando de Wii añade una útil función de vibración que te permite saber cuando está listo el *Star Power*. Reproduce notas a través del altavoz, que desactivamos para evitar la humillación.







Sostén las notas alargadas y utiliza la barra de vibrato para extraer la máxima puntuación.

más fáciles, pero a menudo el juego te lanza acordes en que necesitas de varios dedos, de modo que no puedes confiar siempre en esta técnica. ¿Tiene algún sentido? Lo tendrá cuando lo estés tocando, y hay un muy buen tutorial que te inicia en todas las técnicas, incluida la más importante: el *Star Power*.
El *Star Power* se activa pulsando una secuencia de notas con forma de estrella sin fallar. Después puedes agitar la guitarra y ganar una mejora de puntuación temporal, mientras el público enloquece y la música toma un sonido más fuerte y directo.

pueden desconectar la guitarra de otro jugador (forzando a darle a la barra de toque desesperadamente para reactivarlo), romperle una cuerda (realizando un ligado para arreglarlo) o elevando el nivel de dificultad, lanzando las notas al revés, emborronando la pantalla... una competición adictiva que también puedes jugar online.

DESCONECTA LA GUITARRA DE OTROS JUGADORES O ROMPE SUS CUERDAS

La bisutería en forma de calaveras es una buena opción de compra

Súbelo

Durante el modo Guerra, el objetivo es impedir que tu oponente termine la canción forzándole a cometer errores. El *Star Power* activa poderes que

Se han incluido modos cooperativos, con un jugador tomando el control del bajo o ambos jugadores compartiendo la partitura. También hay un modo carrera para un jugador o cooperativo, tocando la lista de éxitos de rock, algunos algo desconocidos pero que nos suenan bastante familiares.

Podremos gastar el dinero en personajes y equipamientos extra para el grupo, aunque bastante tendrás con prestar atención a la zona de juego como para ver lo que está pasando en el fondo.

Alternativamente, puedes comprar canciones extra con un pedigrí menor. Tan sólo hemos oído dos de ellas, y son más competitivas que las que vienen por defecto. Pero la lista de canciones no es tan importante al fin y al cabo. Es el mejor juego para dos jugadores de Wii, la obra más accesible desde *Wii Sports* y el mejor juego de música de todos los tiempos.

KITTSY

SEGUNDA OPINION



Guitar Hero puede ser la licencia más productiva de los últimos años, no sólo para las saneadas cuentas de Activision sino porque en año y medio ya va por la tercera entrega, cautivando por primera vez a los usuarios de Wii sin perder un ápice de su calidad. El éxito de Guitar Hero: la diversión que aporta desde el primer instante que nos colocamos la guitarra al hombro, y su alargadísima curva de dificultad. Rock del bueno, al fin, en la consola de Nintendo.



EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	ACTIVISION
ESTUDIO	REDOCTANE
PRECIO	89.95€
LANZAMIENTO	23 NOV

CARACTERÍSTICAS








VISTAZO GENERAL

Aprende a tocar una guitarra, si puede llamarse así, y entrena con el juego musical más divertido del mundo.

GRÁFICOS 8



Menús con estilo, un telón de fondo interesante y sencillas notas en un mástil de guitarra.





SONIDO 9

Tocar *"covers"* de grandes grupos, incluso si no somos tan guays como para conocerlos.

JUGABILIDAD 9

Los juegos rítmicos no tienen nada mejor que esto, y también posee un gran modo a dos jugadores.

INNOVACIÓN 8

La primera vez en el hardware de Nintendo y con la mejor versión de guitarra.

NG EN RESUMEN

Una experiencia de juego incomparable. Y el Wi-fi (cooperativo y competitivo) significa que no necesitas dinero para una segunda guitarra. Se merece ser un exitazo.

91

Concurso



Entre los acertantes se sortearán 2 packs y 10 carcasas exclusivas

¡Nintendo se viste de negro! Participa en el concurso Guitar Hero III: Legends of Rock **y gana uno de los fantásticos premios que sorteamos.** Podrás ganar dos packs de **Juego + Guitarra de Guitar Hero III: Legends of Rock y diez carcasas** para tu guitarra de Wii.

Es muy fácil, sólo tienes que contestar a la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el modelo de guitarra que incluye Guitar Hero III para Wii?

CÓMO PARTICIPAR:

Basta con responder a estas preguntas:

¿CÓMO SE LLAMA EL MODELO DE GUITARRA QUE INCLUYE GUITAR HERO III PARA WII?

❑ Les Paul ❑ Kramer ❑ Rocker

¿QUÉ REVISTAS DE JUEGOS COMPRAS DE FORMA HABITUAL?

❑ Playstation (Revista Oficial)
❑ Superjuegos Xtreme
❑ Nintendo acción (Revista Oficial)
❑ Computer Hoy Juegos
❑ Micromanía
❑ Edge ❑ Hobby Consolas
❑ Otras (escribe cuáles, por favor)

Nombre:

Apellidos:

Tel.:

Dirección: C.P.:

Población:

Provincia:

Edad: E-mail:

Recorta y envía este cupón a revista NGAMER. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Entrarás en el sorteo de una Wii, una DS y una estatua de Zelda, serie limitada. Sólo se admitirá un cupón por persona. El resultado saldrá publicado en el número 3 de NGAMER

El salto de longitud demuestra la falta de vitalidad de MyS. ¿dónde están las nubes de arena, los fuegos artificiales, la diversión?

La esgrima se basa en bloquear los ataques de tu oponente para luego, rápidamente, pincharles en el estómago.

Corre, gordo, corre Los personajes cuentan con habilidades y defectos únicos; así que no, Sonic no va a ganar todas las carreras. Le falta resistencia.

MARIO Y SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS

Científicamente demostrado: el fontanero puede correr más que el erizo

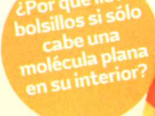
Bueno, vamos a darle a este juego el beneficio de la duda. Porque para analizar *Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos* como Dios manda, tendríamos que inventar una máquina de clonación, construirla, meternos dentro como si fuese una fotocopiadora y luego distribuir a nuestro ejército de clones por todo el país para ver cuántas risas (o lágrimas) es capaz de ofrecer el juego en cada fiesta y reunión familiar del país.

El problema radica en que estamos demasiado gordos para caber dentro de la máquina de clonación. Todo lo que sabemos es que nuestra pequeña familia de NGamer (con la que podemos experimentar sin sacarnos el graduado en clonología) ha estado haciendo mucho eso que los humanos llaman reírse. Hemos sonreído con las piernas desgarbadas del Dr Robotnick saltando vallas; soltado carcajadas mientras Pepe y Ramón se tomaban las cosas muy en serio durante un combate uno contra uno de esgrima; y burlándonos de las pobres almas que se quejaban de dolor durante la prueba destrozamuñecas de natación 4x100m. Tal vez no hemos disfrutado un 80%; porque nos vimos obligados a jugar a *Mario y Sonic* en la poco agradable sala de reuniones de nuestra Siniestra Megacorporación Mundial, en vez de un salón lleno de Pringues, miniaturas, refrescos y calefacción. Pero creemos que tú si lo harás.

Lo que importa es cómo juegas

Importante punto a favor: los desarrolladores han trabajado hasta el final con la intención de convertir este juego en una Olimpiada multijugador con amigos. El nunchaco es opcional en la mayoría de los eventos [1]. Hay una pantalla de "Añadir Mando" que tal vez evite que Sega vaya al infierno por la abominación de Banana Blitz. Y si ignoras las intimidatorias once páginas de instrucciones en pantalla y confías en las ayudas durante el juego, perfectamente útiles, el juego es muy cercano; los botones apenas se usan. *Mario y Sonic* es mejor de lo que seguramente esperabas en el modo para un jugador (siempre que tengas la ambulancia cerca para las pruebas más exigentes). Pero sabe que en el fondo es un multijugador, y cumple con ello.

Los eventos son excelentes. De hecho tenemos una pequeña lista en nuestras notas: diez de los 20 están bajo "¡Genial!"; sólo cuatro aparecen debajo de "¡Malo!". Para que quede constancia, son casi siempre los deportes de mover el mando los que fallan: tener que juzgar tu salto de longitud a partir de un movimiento arbitrario, o mover el nunchaco para que el culo gordo de Mario supere la barra del salto de altura no funciona. El triple salto requiere de tres giros de muñeca; la aleatoriedad de esto le quita toda la gracia a la prueba como si en una fiesta hubiese aparecido James Blunt.



1 Aunque pulsar el nunchaco parece darte ventaja de velocidad en los eventos de pista... 2 Sí, parece ser que es un deporte Olímpico real. ¿Y no permiten que lo sea el comer tartas? 3 Imagínate que estás ordeñando una vaca contrarreloj. Pero, claro está, bajo el agua.

ORO, PLATA Y BRONCE

Los mejores y peores de las Olimpiadas. ¿Dónde está el Bobsleigh?



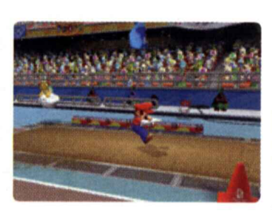
JABALINA
Agárrala con A+B y mueve el Wiimando hacia abajo cuando la sueltes. No pises la línea por accidente. 8/10



TIRO CON ARCO
Mueve el Wiimando y el nunchaco para unir las dos mirillas. En realidad es más fácil de lo que parece. 8/10



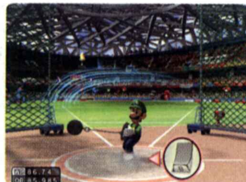
REMO
Pulsa A, B y Z y tira hacia ti. El evento hará que tu madre pierda el interés: demasiados botones. 6/10



TRIPLE SALTO
Levanta el Wiimando, luego el nunchaco, y el Wiimando otra vez. Funciona una vez de cada 1.000. 3/10



ESGRIMA
No es el movimiento de Wiimando que se nos había prometido pero sigue siendo tenso y divertido. 8/10



LANZAMIENTO DE MARTILLO
Gira con fuerza el mando y pulsa B para lanzar. No vayas a dar en la jaula. 9/10



TENIS DE MESA
A y B te ofrecen trucos que dependen de la velocidad de reacción. Llega a ser muy competitivo. 7/10



NATACIÓN
El estilo varía con cada personaje. Relájate y observa cómo los demás se mueren de cansancio. 10/10



Los "Dream Events", versiones más largas de cinco de los deportes "reales", no nos hicieron reír demasiado. A excepción del tenis de mesa, que es bastante bueno.



Los eventos de 400m son los más flojos: tener que restringir tu velocidad para mantener bajo el medidor de resistencia no es divertido.

¿Pero y el resto? Diversión pura. El trampolín[2] nos dejó sorprendidos con sus combos inesperados de A-B-giro. La jabalina (A+B para agarrar, luego hacia atrás y hmmpf) es tan competitiva como debería. Tiro al plato funciona sin más. Tiro con arco, donde debes juntar dos objetivos moviendo el nunchaco y el Wiimando, teniendo en cuenta la velocidad del viento, obtiene una gran ovación.

A nadie le gusta perder con cuatro jugadores

Luego están los eventos de pista y los de natación. Se basan todos en movimientos rápidos a lo largo de su duración y son los que provocan más saltos de la silla de todo el catálogo de Wii. Los 100m en diez segundos es bastante divertido; ver a cuatro jugadores resistiendo los 4x100m de natación, una maratón de dos minutos de "golpes" implacables como pulsar izquierda y derecha o maniobrando hacia delante y atrás[3], provocará que se te salgan las lágrimas. Lo raro es que la mayor característica de *Mario y Sonic*, que es jugar con ellos dos, apenas destaca. En parte porque el juego no es gran cosa visualmente, con un alto grado de aburrida repetición de animaciones a lo *Mario Party* y personajes demasiado poligonales. Pero principalmente porque puedes jugar como tus propios Miis (y también con tu propio Mii en leotardos): lo cual, en muchos aspectos, convierte a *Mario y Sonic* en el *Wii Sports 2* que estábamos esperando. No hay la profundidad del tenis, boxeo, golf... y sí están las extrañas decisiones de Sega, como dividir la pantalla para el tenis de mesa y los 100m. Pero cuando está tu cara en los personajes que chocan contra las vallas, las Olimpiadas cobran vida.



Lo que nos preocupa es ese dedo índice ligeramente levantado.

Es más grande y mejor que *Wii Play*. Es más divertido con amigos que *Mario Strikers Charged*. Sí, algunos de los eventos no triunfan; otros duran demasiado. Podemos imaginarnos a alguien en una esquina del país odiando *MyS* como si fuese un bocadillo de garbanzos, mientras otro en la otra punta lo juega alegremente hasta que lleguen las Olimpiadas de verdad. Pero si el Pictionary y los palitos de queso no son suficientes en tu fiesta, seguramente *Mario y Sonic* sí lo sea.





EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	SEGA
ESTUDIO	SEGA
PRECIO	49,95€
SALIDA	23 DE NOVIEMBRE

CARACTERÍSTICAS



VISTAZO GENERAL

Fontanero y erizo dejan a un lado sus diferencias al menos para... bueno, enfrentarse cara a cara en 20 eventos Olímpicos.

GRÁFICOS 5

Animaciones regulares, repeticiones absurdas y evidente falta de magia Mario/Sonic.





SONIDO 4

Algunas melodías irritantes. ¿Dónde está el equipo NiGHTS cuando se le necesita?

JUGABILIDAD 8

Diversión para cuatro jugadores que rivaliza con los hipopótamos tragabolas.

INNOVACIÓN 5

Devoción admirable al sensor de movimiento, aunque los eventos de salto la llevan demasiado lejos.

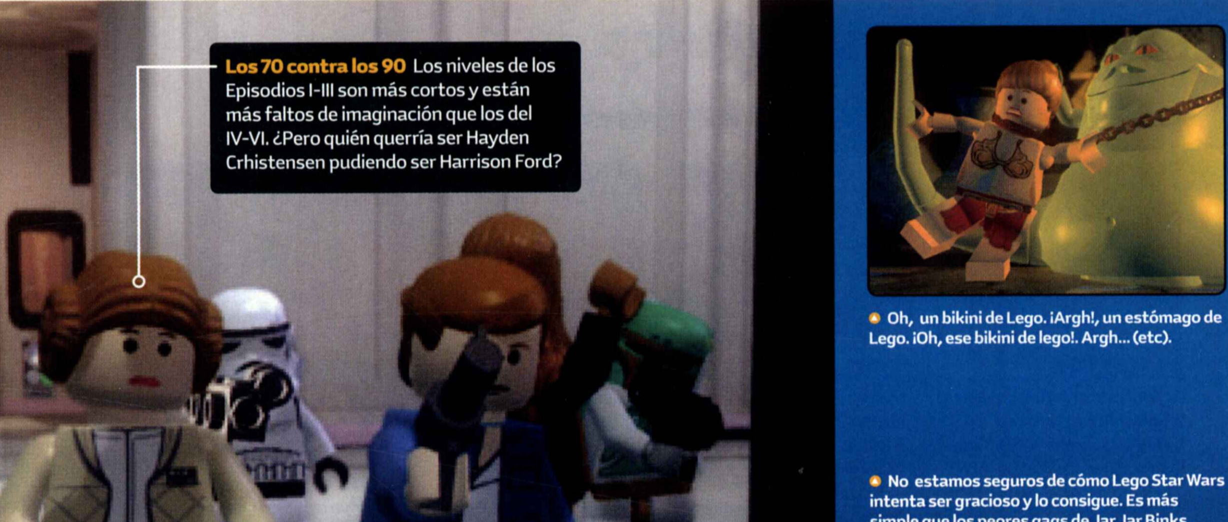
NG EN RESUMEN

Si te gusta reír y sudar, y sobre todo ambas al mismo tiempo, este juego es oro Olímpico. Tiene algunos eventos mediocres, pero te reirás demasiado como para que te importe.

80

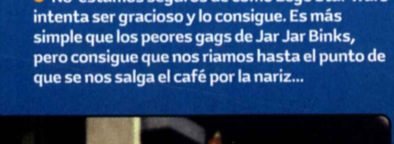






Los 70 contra los 90 Los niveles de los Episodios I-III son más cortos y están más faltos de imaginación que los del IV-VI. ¿Pero quién querría ser Hayden Crhistensen pudiendo ser Harrison Ford?

Oh, un bikini de Lego. ¡Argh!, un estómago de Lego. ¡Oh, ese bikini de lego!. Argh... (etc).



No estamos seguros de cómo Lego Star Wars intenta ser gracioso y lo consigue. Es más simple que los peores gags de Jar Jar Binks, pero consigue que nos riamos hasta el punto de que se nos salga el café por la nariz...



LEGO STAR WARS THE COMPLETE SAGA

Dos por el precio de uno. ¡Sin tener que recogerlo todo después de jugar!

Has conseguido armar un revuelo en la Cantina sumiéndola en un tiroteo. Has abusado de la Fuerza para apilar botellas vacías de cerveza para luego hacerlas rodar como una pelota. También, has construido un coche LEGO y lo has usado para desplazarte por un prado de plástico. Incluso has creado un nuevo héroe de Star Wars usando la cabeza de C-3PO y las piernas de la Princesa Leia. Y todo esto en los primeros cinco minutos. Seguramente, no necesitarás que te aclaremos lo brillante que es *LEGO Star Wars: The Complete Saga*, ¿verdad?

Por suerte, Mark Hamill ya tenía un pelo estilo Lego desde el principio

Empieza bien, y continúa aún mejor

Es un juego diseñado para niños, pero la sorpresa es que está bien diseñado, lo cual significa que seguirá siendo divertido para gente como nosotros. Con un nivel corto enlazando cada escena de los seis episodios rápidamente. Con una cantidad enorme de habitaciones secretas, bonus y personajes desbloqueables. Desde pasillos imperiales llenos de Stormtroopers a interruptores que ocultan puzzles en una verde y plastificada Endor, este viaje por la cabeza de George Lucas se siente tan completo como cualquier juego de "la factoría Miyamoto".



1 Lo cual tiene pinta de ser ese tipo de cosa que construías con cinco años con una cantidad ilimitada de fichas Lego estando en la cama hasta las 4:30 de la madrugada.










GOLPEA Y RECOGE

Todas las monedas de Lego que recojas de todo lo que golpees, podrán ser canjeadas por...



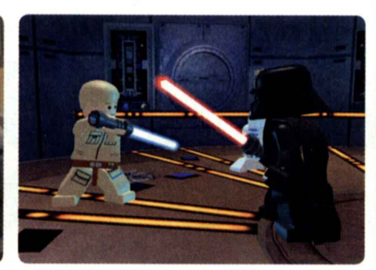
¡VEHÍCULOS!

La vaina del Episodio I sigue siendo nuestra favorita, pero también estarán disponibles las de los episodios viejos por si no eres fan de la nueva trilogía.



¡PERSONAJES!

Personajes como Zam Wessell, R5-D4 y Watto están disponibles para que los uses, y además podrás comprar una bizarra mezcla de Chewie y C-3PO.



¡TRUCOS!

Convierte a tus personajes en siluetas, juega como Han Solo congelado en Carbonita, lucha con una nariz falsa... ¿Lucas ha aprobado esto?

Lo que es curioso, porque el tipo de acción que ofrece *The Complete Saga* –generalmente caminar por pasillos golpeando todo lo que hay en ellos– nos ha aburrido en juegos como *Avatar* o *Crash: Lucha de Titanes*. Pero ninguno de esos tenía piezas LEGO que lucen brillantes y cuidadas en esta versión Wii, ni la historia de una de las mejores películas de ciencia ficción jamás creadas. Montando sobre peludos Banthas, "siendo" Anakin en su carrera de vainas, buscando a Boba Fett por todo Bespin... si no te llama la más mínima atención ver tus películas favoritas convertidas en bloques de plástico, debes estar muerto o ser un gran fan de La Lista de Schindler.

Ataque de los clones

El diseño de niveles es especialmente brillante. Cada esquina de los pasillos, cada emboscada Clon y todas esas gemas que brillan para ser tentadoras están situadas en el lugar perfecto, en el momento preciso. Nos recuerda a Goldeneye, por su forma de ser capaz de que te aprendas los niveles a causa de tanto rejugarlos para explorarlos al máximo. Y es que *Lego Star Wars* "adora" que mueras, al estar seguro al 100% de que tienes vidas infinitas. Las ingentes cantidades de tropas Droides en Naboo consiguieron que mordiésemos el puño para no gritar.



SEGUNDA OPINIÓN

MATTHEW

Con las innovaciones del segundo juego aplicadas al primero, la mitad potencialmente más débil ha sido ampliada y mejorada. El modo cooperativo para dos jugadores es muy adictivo y las escenas de vídeo estilo LEGO son hilarantes.

Si ya has jugado a los otros dos en GameCube es una compra superflua, pero para los que se inicien, es sin duda una muy buena opción en la que gastar el dinero. George Lucas debería estar orgulloso.



¿Recuerdas cuando Han te dijo que Chewbacca era conocido por arrancarle los brazos a sus víctimas? Pues en Lego Star Wars, lo hace. No los de Yoda, pensamos. Eso sería un error.

NO ES DESAFIANTE PERO SIN DUDA TIENE MUCHA DIVERSIÓN QUE OFRECER

Pero, ¿Y qué ofrece si ya has jugado a *LEGO Star Wars* en GameCube? Las secciones de vehículos de los títulos anteriores han sido rediseñadas, si bien el nuevo estilo de *La Trilogía Original* tampoco es demasiado diferente. ¿Y el sable de luz? Funciona como Twilight Princess (muévelo, y el personaje realizará una animación predeterminada) en lugar de un movimiento 1:1. Es una lástima, pero tampoco es el fin del mundo. Los personajes con sable de luz son terribles de todas formas; aunque seguramente como nosotros, prefieras jugar con personajes que lleven pistolas.

Sólo una vez más...

Un elemento a destacar es que conseguirás una enorme cantidad de personajes y extras, incluyendo una Ciudad Lego[1] que emana felicidad. Los niveles nos recuerdan a los de los juegos de Mario, con una gran cantidad de objetos ocultos en ellos. Es realmente fantástico encontrarse un montón de secretos, como fases de vehículos, pilas de Legos o puzzles, en lo que aparentemente no eran más que pasillos vacíos. Es uno de esos juegos donde sabes que volverás a repetir las fases para explorarlas al máximo, y justamente esto es lo mínimo que podría hacerse para recompensar el esfuerzo que la desarrolladora ha puesto en él. *Lego Star Wars* es uno de los juegos más alegres, modestos y brillantes que jugarás en Wii. No es particularmente desafiante, pero tampoco es el factor más relevante de todos. Sin duda tiene mucha diversión que ofrecernos.

GREENER

EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	ACTIVISION
ESTUDIO	TT GAMES
PRECIO	49,95€
SALIDA	9 DE NOVIEMBRE

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Los episodios I, II, III, IV, V y VI de la franquicia juntos en un mismo DVD... presentados totalmente en una versión de plástico.

GRÁFICOS 9



¿Es Lego realmente tan brillante? Está fantásticamente diseñado, y tiene un look único y adorable.




SONIDO 8

Todo es bueno, especialmente la fantástica música de John Williams sonando de fondo.

JUGABILIDAD 9

¿Crees que los juegos para niños han de ser aburridos y repetitivos? Prueba éste y redímete.

INNOVACIÓN 5

Hmm. El sonido retumbando en el altavoz de Wii es bueno, pero aún esperamos sables de luz reales.

NG EN RESUMEN

Imagínate la palabra DIVERSIÓN creada con piezas Lego a un tamaño de 200 pies de alto. Independientemente de que pienses o no que George Lucas es un genio, juégalo ahora mismo.



Esas pistas las hemos construido nosotros. La habilidad del juego para renderizar estructuras complicadas sin bajada del framerate está bastante bien.

THRILLVILLE
OFF THE RAILS

726 palabras de espera para montar en este análisis



Charlar con los visitantes nos lleva a maravillosas vanalidades; como algún que otro arrebato sobre los hábitos domésticos.

Las colas son el pilar central de los parques de atracciones, realzando la emoción negándonos la entrada y (con cierto cinismo en este punto) entendiendo el valor de dos horas de diversión dentro del valor de un día de entretenimiento. Sin estas colas, después de todo, el mundo es un lugar pequeño.

No, aquí, donde la mecánica de hacer reír está interpretada en forma de minijuegos, nunca estás a más de un clic de distancia de la gratificación de montar en una atracción. Pásate por el Buscador de Oro y –CLICK- estás con una de esas escopetas de corcho disparando dianas ancladas a una jarana mecánica. Vaga por el As Aéreo y –CLICK- estarás jugando a una batalla de biplanos a lo Wing Island. ¿Sigues impaciente? Elimina el paseo y pasa directamente a un menú desplegable.

Posee el tipo de "eficiencia divertida" que Walt Disney tuvo en mente a la hora de instalar una red de túneles bajo Disneylandia para acelerar el tránsito del personal y (siendo cínicos otra vez) prevenir el apestoso y mundano paso de las hormigas obreras entre los turistas[1]. No hay tal personal en *Off the Rails*, así de dedicado está el equipo de Frontier a tu diversión que cogen a este personal, lo sacan del inframundo y lo colocan en sus propios minijuegos representando el

SEGUNDA OPINIÓN



Me ha desilusionado un poco no poder llevar mi propio "parque oscuro" lleno de mortales y oscuras montañas rusas, lanzallamas y falsos suelos llenos de pinchos. Es una divertida colección de minijuegos unidos a una versión light de *Theme Park*. O si lo prefieres, una versión más Light de *Theme Park* con unos cuantos minijuegos de extra. Imposible que no te guste, especialmente en compañía de un amigo.

Parece que alguien ha notado que nos olvidamos de terminar la atracción...

PARQUES Y FERIAS

¿Quieres minijuegos? *Thrillville* los tiene. Y buenos también...



TRAMPOLÍN

Olvídate del enfoque olímpico de Mario y Sonic, el sistema al estilo Tony Hawk de agarrarse y dar vueltas hace saltar de alegría. El saltador parece pasarlo muy bien.



FPS

Muy del oeste. Cuatro fases a lo shooter en primera persona con armamento de corcho. Los entusiastas de este material tienen munición más poderosa.



El control del buggy puede ser un poco abrupto, pero estar conduciendo por curvas que tú mismo has construido es suficiente para perdonarlo. Para cada defecto, *Thrillville* compite con una sonrisa.



El motor gráfico se resiente en estas animadoras, aunque sus movimientos no son peores por ello. ¿Estaría mal decir "robosexy"?



Cuando inauguras una montaña rusa inacabada, la gente se lanzará en paracaídas en vez de morir horriblemente al alcanzar el suelo.

gran trabajo que están haciendo. Aquí encontraréis todos los buenos y malos momentos, de un día en familia. Los pocos de vosotros que disfrutasteis de las negociaciones de Theme Park podréis encontrarlo también aquí, de manera más tonta, pero ¡eh mira! Hay animadoras llevando el ritmo mediante canciones pomposas. Adorable.

Fundamentalmente, *Thrillville* es un simulador de gestión. Eres el jefe de un parque de atracciones, después de todo, pero Frontier no ha hecho este juego para mostrarnos los peligros de este puesto de trabajo, sino para revelarnos lo bueno y divertido que puede resultar. Como un niño, corriendo por el parque con globitos de delfines comiendo chocolate. Así que, ¿por qué deberíamos disfrutar de un título que hace añicos nuestros sueños de infantiles con el martillo de la cruda realidad?

El truco de *Thrillville* es proporcionar alegría, ofreciéndote atracciones de feria cuando le progresión del juego pueda decaer. Completando misiones – deshacerte de la propaganda rival o trucando la montaña rusa – mejorarán tu rango y desbloquearán nuevas zonas, aunque no es necesario hacer esto para ver lo mejor de *Thrillville*.

¿Te sientes decaído? Constrúyete una montaña rusa que montar o una pista de carreras. Es de una simpleza abrumante gracias al control del mando, muy intuitivo y con unos resultados sorprendentes, a no ser que tengas el ojo de NGamer para el diseño y todas tus montañas rusas terminen en monoraíles elevados con un final de caída libre a una horrible muerte. Pero si lo haces bien, la velocidad es muy estimulante, debido en mayor medida a un buen motor gráfico que, pese a tener algunos aspectos negativos, (sobre todo cuando lo miramos más de cerca, o en grandes conglomeraciones de turistas), aguanta muy bien el tipo en las consolas de nueva generación.

Aparca y monta

¿No buscas construir atracciones? Entonces toma la calle y disfruta como cualquier usuario del parque, te sorprenderás de las perlas que sueltan. Desde quejas (nota: pistas para mejorar tu parque) hasta comentarios como "creo que el postre es la cumbre más deliciosa". Algunos juegos incluyen algunos de estos actos sorpresa llenos de rarezas.

¿Cansado de compañía virtual? Pues llama a tres amigos para que se unan a ti en los minijuegos. Puede que encontréis algo entre los 52 títulos incluidos, aunque realmente todos derivados de unas 15 ideas básicas.

Cualquier parque de atracciones se queda de vez en cuando sin fuelle. Este tipo de trato al visitante proviene de que no vayas allí muy a menudo y lo mismo ocurre aquí. El juego muestra todo su potencial y contenido en las primeras tres horas. Sí, una buena jugada sin duda pero notarás un pequeño bajón tras las primeras partidas.

Así que, como en cualquier juego de esta singular temática, *Thrillville* funciona mejor en pequeñas dosis. A diferencia de sus homólogos en la vida real, no hay nada de relleno en todo este proceso. Nada de colas. Nada de interminables esperas. Esa es nuestra mejor manera de apreciarlo.



TODOS LOS BUENOS Y MALOS MOMENTOS DE UN DÍA EN FAMILIA



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	LUCAS ARTS
ESTUDIO	FRONTIER
PRECIO	49,95 €
SALIDA	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS



VISTAZO GENERAL

Construye atracciones, encaja las críticas, impresiona a los visitantes, anúnciate... lo que sea para superar a la Warner.

GRÁFICOS 7

De cerca da bastante miedo, pero las pistas personalizadas van muy bien sin importar cuán locas sean.





SONIDO 8

Un pop azucarado que amarás u odiarás. Es lo suficientemente irónico como para ser disculpado.

JUGABILIDAD 8

La mayoría de los minijuegos son como versiones en Flash, pero es un enorme pack de diversión.

INNOVACIÓN 7

Son minijuegos, pero es innovador tener la misma versión que las consolas de nueva generación.

NG EN RESUMEN

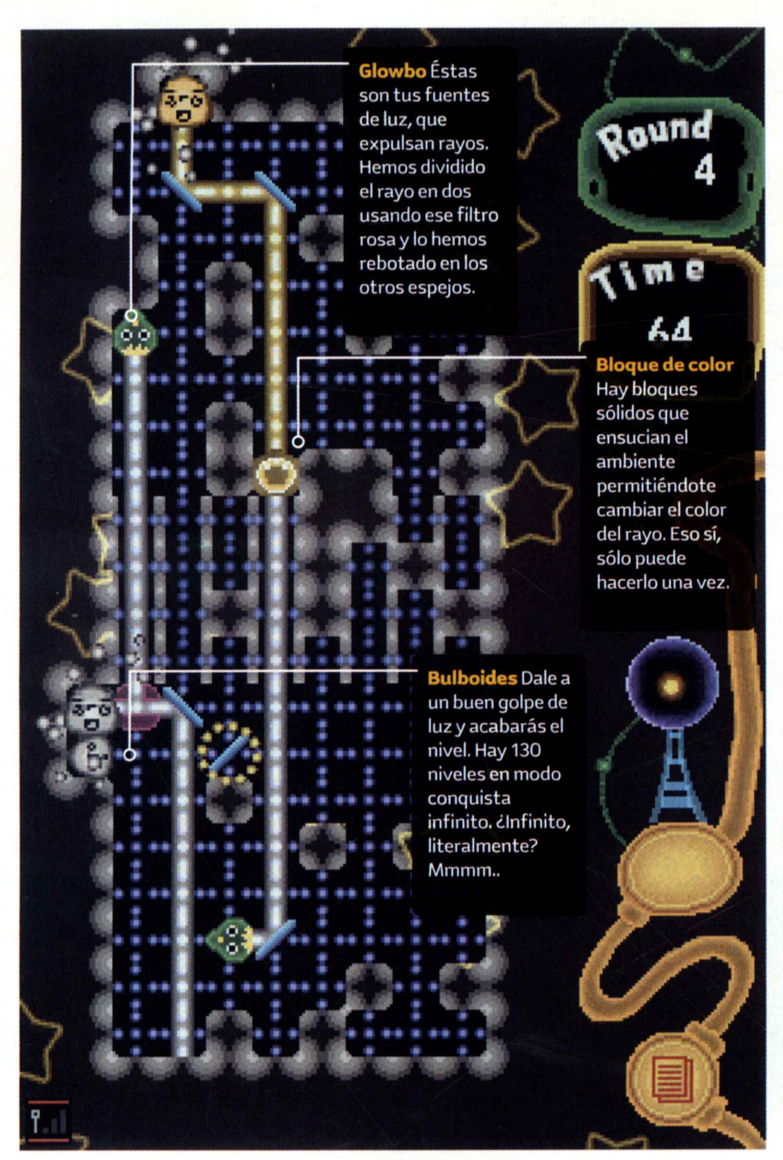
La duración es cuestionable, pero poco juegos nos devuelven a la niñez. Si este es el resultado de Frontier desencarrilando, no podemos esperar para verles por el buen camino.



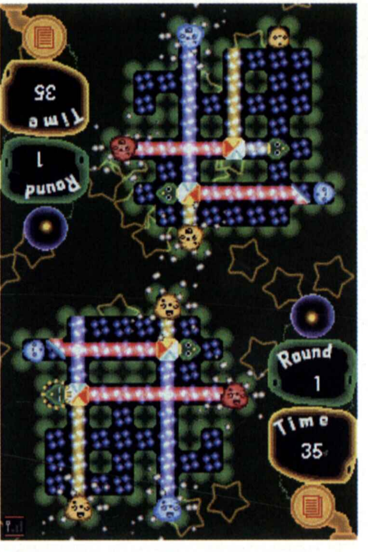
80



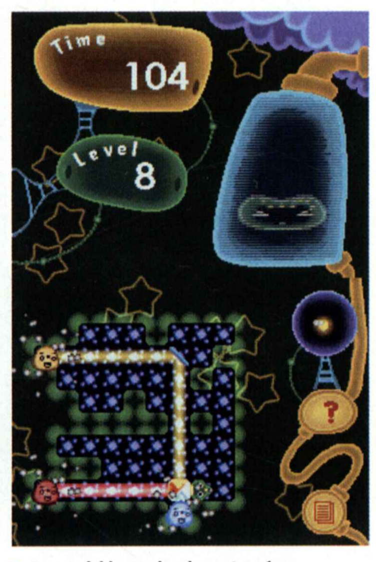
1 Nuestras leyendas urbanas favoritas sobre Disney es que no solían estar permitidos los visitantes con el pelo largo en Disneylandia (al parecer, cierto) y que nadie fue declarado muerto en la propiedad de Disney (al parecer, falso).



Los niveles más altos ocupan más de una pantalla, lo que supone malas noticias para tu cerebro. En la imagen de arriba, comentamos los elementos de los que se compone Prism.



Es la mejor discoteca que hemos visto nunca.



Esos caleidoscopios de cuatro vías convierten un rayo en cuatro de colores.

PRISM
LIGHT THE WAY

Tu orquesta electrónica personal

Es un juego de puzzles, después de todo. "Es difícil creer que este género fuera uno de los más variados antes de que Tetris hiciera su aparición y todo se convirtiera en juegos con bloques que caen". Así lo afirmamos en nuestro número anterior. Pero por si pensabas que estábamos siendo simplistas (¿simplistas? ¿nosotros?) aparece *Prism: Light The Way*, un sencillo y brillante juego de puzzle que nos devuelve a los días en los que no había ni rastro de piezas tetristas cayendo. Es en el año 1987[1], de hecho, donde pudimos encontrar las raíces de *Prism* en un título de Spectrum llamado *Deflektor* (snif).

¿Por qué todo reluce en DS?

Deflektor era un simple pero adictivo juego en el que tenías que desviar un rayo de luz alrededor de una cuadrícula usando un determinado número de espejos, de modo que pudieras formar un circuito completo. *Prism* toma este sencillo modo de juego y lo expande, pero está lejos de convertirse en un clon de un título de hace 20 años, hemos recurrido a él casi como excusa para sacar nuestro lado más retro.



1 ¿Cuánto hace de 1987? Bueno, piensa en esto: ese año se jugó un sistema de play-off en la liga de fútbol española. No te preocupes, en aquél momento también resultó un poco extraño.

Tu tarea es iluminar simultáneamente las bombillas que limitan el perímetro del área jugable. Este objetivo se cumple cuando diriges hacia ellas un rayo de una de las diferentes fuentes de luz. Puedes mover esta fuente libremente, y también hay un número de espejos multidireccionales así como tuberías de varios colores para ayudarte en tu camino. ¿Pan comido, verdad? Sí, hasta que te das cuenta que cada bulboide requiere de un determinado color, y que ninguno de los elementos de la cuadrícula puede rotarse, llegando al frustrante punto de tener que desenmarañar el puzzle mandando tus rayos de luz a una desesperada campaña por diversos filtros de color.

¿Suena complicado? Bueno, quizá un poco, pero la curva de aprendizaje es tan gentil que rápidamente aprenderás como funciona todo. Puede que Prism hubiera sido aún más difícil si una de las variables (posiblemente la localización de las fuentes de luz) se hubiera ajustado un poco, porque algunas veces todo resulta demasiado caótico.





EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	EIDOS
ESTUDIO	MORPHEME
PRECIO	29,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS







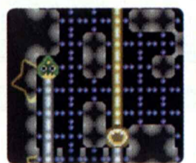
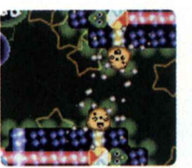

VISTAZO GENERAL

Hay guión, pero es tan ridículo que no hay por dónde cogerlo. Simplemente es otro excelente juego de puzzle para DS.

SONIDO 6



Difícil de juzgar. Es un poco feo pero si fuera algo más elaborado podría llegar a confundir.

AUDIO 2



El sonido es brillante, sobre todo si escuchas a tu artista favorito en vez de esta música tipo ascensor.

JUGABILIDAD 8



Reglas sencillas elevadas a la máxima potencia. Eso sí, el multijugador es un poco soso.

INNOVACIÓN 7



Sí, está basado en una vieja idea, pero es un juego "inspirado por...", no "copiado de...".

NG EN RESUMEN

¿Otro juego de puzzles para DS? Bueno, para ser francos, sí, así es. Deberías preguntarte si necesitas otro en tu colección, y sobre algo tan distinto a lo habitual como lo es *Prism*.

83

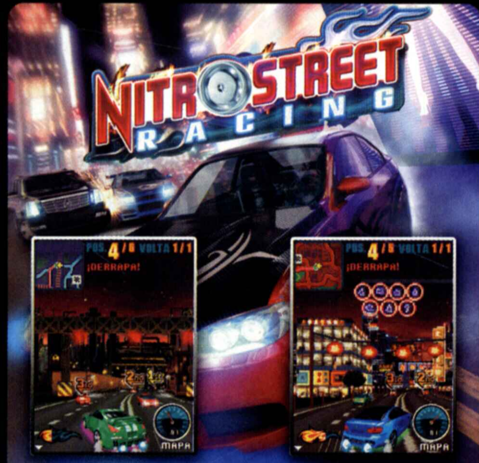
¡imprescindibles!



Para bajarte cualquiera de estos juegos manda un SMS gratuito con el código IMPRESCINDIBLES al 222

Sólo clientes Orange













¡También puedes bajarte estos juegos a través de Orange World!



Más juegos de Gameloft enviando GAMELOFT al 222



Precio de la descarga: 3 €. PVP con IVA: 3,48 €. Precio del tráfico de datos: 0,50 €. PVP con IVA: 0,58 €. PVP válidos para Peninsula y Baleares. Consultar precios para Canarias, Ceuta y Melilla.

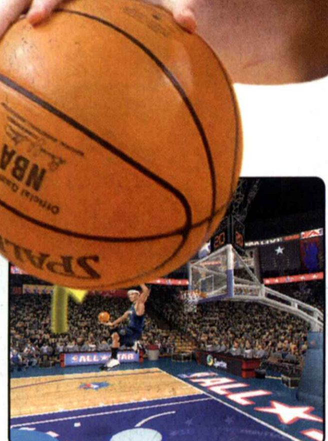


Este es Pau Gasol, ¿Quién no le conoce a estas "alturas"?

La altura media en la NBA es de 2'02 m. Lo mismo que el jugador de fútbol más alto!







Las posibilidades del concurso de mates están reducidas por la escasa cantidad de movimientos disponibles. ¿Falta personal?

NBA LIVE 08

Baloncesto serio contra jugadores ocasionales

El actual lema de EA parece ser que el público de Wii es literalmente 'todo el mundo', lo que incluye a los apasionados del baloncesto y (quizá) unos cuantos abueletes. El problema es el siguiente: ¿cómo satisfaces a un sector sin alienar al otro? Nuestra sugerencia hubiese sido una versión para Wii, arcade pero profunda, de *NBA Street*, que pocas veces ha sido menos que brillante y siempre ha cumplido en GameCube y otras consolas. En vez de eso se ha optado por un nuevo rumbo en *NBA Live*, con resultado no del todo satisfactorio.

Pequeño y grande

Mientras que *NBA Live 08* mantiene el modo temporada, completado con opciones de dirección y fichajes, también incluye un modo fiesta (sólo con dos minijuegos)[1] y un control bastante simplificado. Algunas combinaciones de botones han sido sustituidos por latigazos del Wiimando y el nunchaco, mientras que otras parecen haber desaparecido totalmente, lo que repercute en una jugabilidad más obligada y menos flexible. Y si desconectas el nunchaco en cualquier momento, el juego irá prácticamente en 'piloto automático'.

En el modo de juego 'familiar', los participantes tendrán que hacer todo ellos mismos. Se presiona un botón de dirección para pasar mientras se ataca o cambiar de jugador mientras se defiende, y se mantiene el gatillo para correr hacia la canasta o presionar a quien lleva la pelota. Agitar el Wiimando sirve para lanzar a canasta o intentar un robo de balón. Es algo así como una animación interactiva, excepto por el hecho de que puedes influir en cualquier momento de la acción, y no dejamos de pensar que en un *NBA Street* habría estado mucho mejor. No se nos ocurre de qué manera podría haber estado mejor hecho. Enchufa el nunchaco y tendrás el mismo juego con más control, pero aún así no tienes tanto como lo que cabría esperar de un simulador en Wii. Algo es algo, teniendo en cuenta que la experiencia completa no está disponible, por ahora.

KITTSY



1 Un concurso de triples donde tienes que mover el mando adelante y atrás para anotar 25 balones, y uno de mates que requiere mover el mando de forma bastante sencilla. Si lo logras, puedes hacer una celebración robótica moviendo el mando en una de las 4 direcciones posibles.



Ya sabes que las estrellas de la portada del juego siempre son los mejores jugadores. Pau resulta arrollador en *NBA Live 08*.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	EA
ESTUDIO	EA CANADA
PRECIO	59,95 E
LANZAMIENTO	24 DE OCTUBRE

CARACTERÍSTICAS








VISTAZO GENERAL

Simulador de baloncesto épico, con un modo fiesta y controles duales para satisfacer a todos los tipos de jugador.

GRÁFICOS 7



Pistas brillantes, jugadores cachas, animaciones extrañas y repeticiones poco vistosas.




SONIDO 7



Un montón de comentarios (en inglés) que siguen bien la acción. La música no es la más acertada.

JUGABILIDAD 6



Controles algo simplificados y engorrosos. No permiten la precisión de títulos anteriores.

INNOVACIÓN 6



El control dual es una buena idea, pero las acciones por movimiento son simples sustitutos de botones.

NG CONCLUSIÓN

Un buen juego de baloncesto, aunque todavía no sea el título que nos enamore a todos. Los controles no son lo que se dice muy intuitivos, lo mires por donde lo mires.





BOLSAS LICENCIADAS



BOLSA NDS 400



NDSL 80





MARIO M800





STARTER PACK 10 EN 1



PACK ROSA 10 EN 1



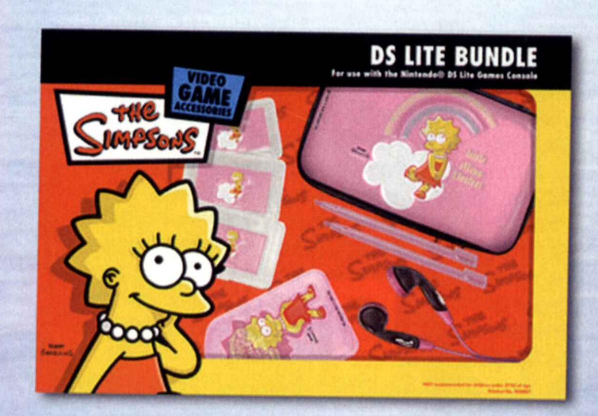
MEGAPACK 20 EN 1





NDS LITE™

PACK LISA SIMPSON

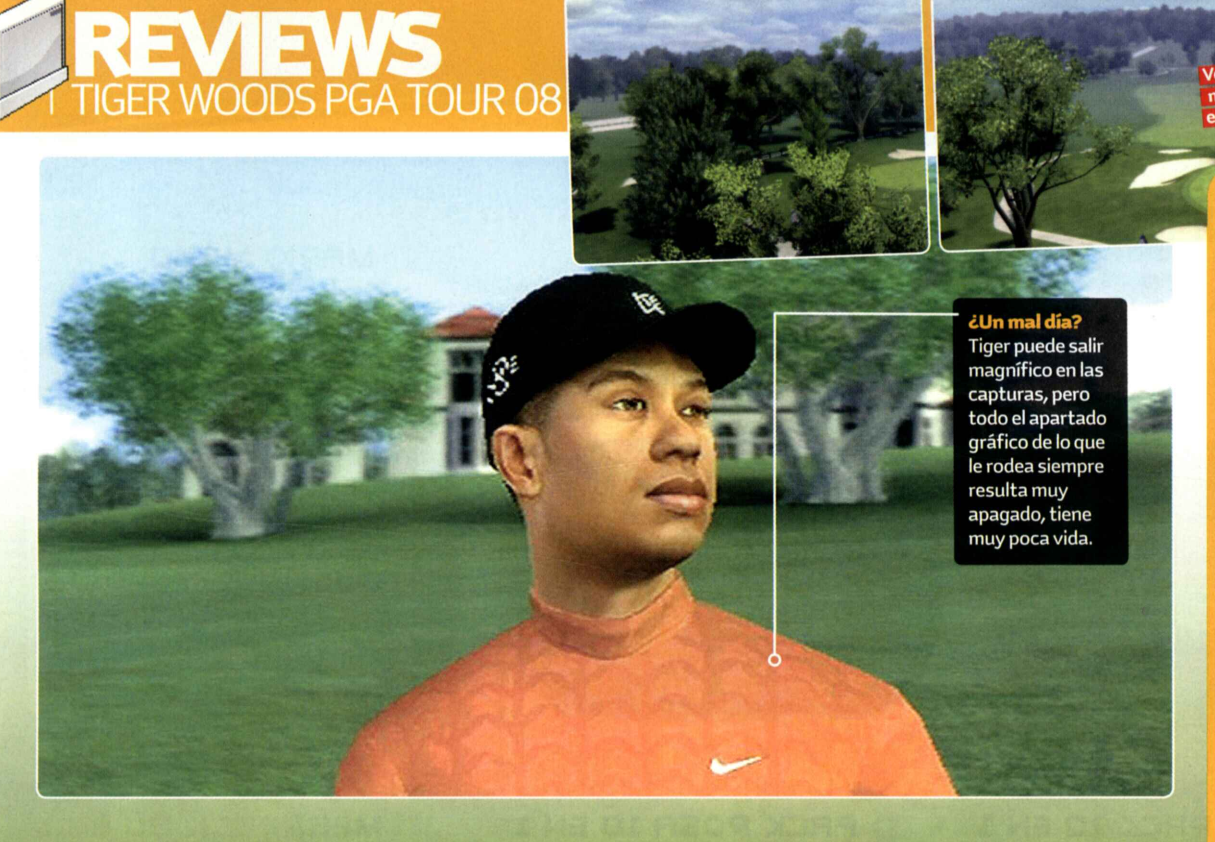


PACK BART SIMPSON



NDSlite es una marca registrada de Nintendo

www.ardistel.com



Volverás a verte a ti mismo maldiciendo la existencia de los bunkers.

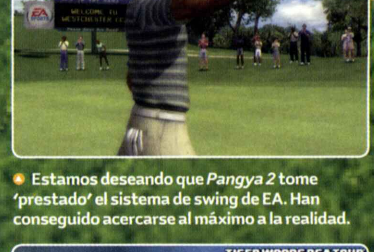
¿Un mal día? Tiger puede salir magnífico en las capturas, pero todo el apartado gráfico de lo que le rodea siempre resulta muy apagado, tiene muy poca vida.

TIGER WOODS PGA TOUR 08

'El tigre' encabeza otro juego más de golf para la Wii

Cuando juegas al golf en el 'mundo real', centras tus hombros, distribuyes tu peso entre ambas piernas y mantienes la mirada en la bola. La bola, por supuesto, está en el suelo, no a dos metros de ti metida en una tele. Teniendo en cuenta esto, será difícil centrar los hombros o hacer un swing perfecto. Por eso es por lo que los juegos de golf en Wii parecen un poco raros a los que han practicado el deporte real.

Un caluroso regocijo recorre nuestro cuerpo cuando comprobamos que *Tiger Woods PGA Tour 08* ofrece un control que roza lo natural. Lo ideal sería ver el palo, pero a base de fastidiarte un poco el cuello mirando a la pantalla te acostumbrarás a cómo el Wiimando sustituye al palo[1] y se hace hasta cómodo y semi-realista[2]



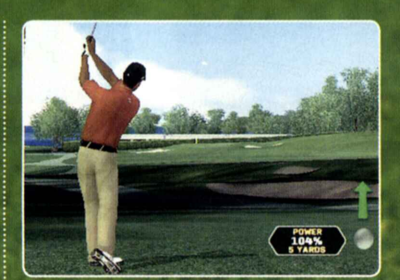
Estamos deseando que *Pangya 2* tome 'prestado' el sistema de swing de EA. Han conseguido acercarse al máximo a la realidad.



El golf es genial, pero no exageremos: no es un deporte. En un deporte no podría ganar un tipo tan redondo y pasado de kilos.

¡Tiger Uppercut!

Además del nuevo swing, *Tiger 08* mejora a su predecesor sólo en unos pocos puntos, lo que era de esperar teniendo en cuenta que llega sorprendentemente sólo 5 meses después de su última incursión en Wii. Está claro que EA ha trabajado en los controles a expensas de todo lo demás. Los gráficos no parecen optimizados, el comentarista sigue sonando fuera de tiempo y, por razones que no sabemos pero que seguro no tienen sentido, no hay opción para jugar online. Si hubiese una razón para una actualización 5 meses después, esa debería ser el online, pero el único cambio, como hemos dicho, es el renovado swing. Más allá de eso, el juego es prácticamente idéntico. Vale, el Desafío Tiger se ha



El verde es un color relajante, aunque no tanto si acabas 3 golpes por encima del par.

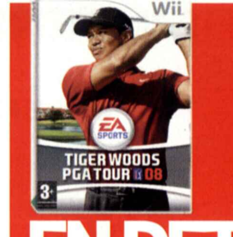
mejorado y hay más campos, pero *Tiger 07* ya era bastante completo en todos estos apartados.

El último título de Tiger es el mejor juego de largo dentro de su género para Wii, pero es un título más robado que ganado. El rápido lanzamiento es casi como si EA hubiese admitido sus fallos en el anterior, que salió a la venta prácticamente hace unos minutos. Se podría decir que es el primer juego de su género en clavar los controles, pero con FIFA y Madden incluyendo juego online, sentimos como si faltara medio juego. Además, siendo un deporte que en la realidad no lo juegan demasiadas personas, el usuario ya empieza a notar como el catálogo de su consola se llena en exceso de esta disciplina deportiva.

MIKE



1 No es una relación 1:1, pero estamos convencidos de que una adaptación de movimiento 1:1 no funcionaría a menos que tuvieses el cuello del Inspector Gadget. 2 Tampoco creemos que te vaya a gustar mirar mucho tiempo a tu alfombra. Si no es una cosa es otra, ¿eh?

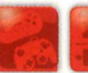


EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	EA
ESTUDIO	EA
PRECIO	59,95 €
LANZAMIENTO	YA A LA VENTA

CARACTERÍSTICAS




VISTAZO GENERAL

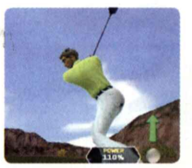
El mismo juego de hace 5 meses, con muchas de las opciones que debería tener y una desaparecida en combate.

GRÁFICOS 6



Un juego de golf debería ser como un paseo por un soleado parque, no por un nublado cementerio.





SONIDO 7

Efectos atmosféricos decentes con voces de espectadores demasiado enfáticos.

JUGABILIDAD 7

Tiene los suficientes modos de juego para durarte un año, hasta que EA lance el Tiger Woods 09.

INNOVACIÓN 7

No parece posible acercarse más a la simulación, así que vamos a ser pesados: ¡queremos juego online!

NG EN RESUMEN

El mejor juego de golf en Wii, pero todavía no es el juego definitivo de golf. Logra un gran avance en el género pero apenas se diferencia de su antecesor.





Alumnas de escuela, ladrones de bancos, médiums y abogados con hemorroides[1]. No tienes todo esto en Ley y Orden, Shark o El Abogado.



Profundizando en el pasado de Wright vemos como entablaron amistad los personajes. Es una de las narrativas más audaces que hemos visto.

JAPAN IMPORT
ジャパンインポート



Incluso personajes muy secundarios como el fiscal Payne tienen su propia historia. Aprenderemos cómo perdió el pelo siendo joven.



A Godot raramente se le ve sin su taza de café; las variadas mezclas sirven para dictaminar sus cambios de humor.

PHOENIX WRIGHT
TRIALS AND TRIBULATIONS

La última aventura de Wright, con café incluido

Phoenix Wright se encuentra hoy ante nosotros acusado de grave negligencia en pos de pasadas críticas. Dos veces se ha presentado ante este tribunal y dos veces nos ha ignorado. Sus juegos mentales destrozan la racionalidad a pedazos como si de una piñata de lógica se tratara y más aún, durante todos sus esquivos juicios, se le culpa de señalar con el dedo demasiado pronto, forzándonos a tomar vías absurdas para un veredicto cantado desde el principio. Castiga a los jugadores más intuitivos haciéndoles pasar por el aro del modo más absurdo. ¿Qué no haríamos por solucionar el desorden que provoca en la sala?

¡Protesto!

Señoría, está olvidando un detalle. Usted comentó: "Dos veces se ha presentado ante este tribunal" y es cierto, pero aquí está todavía. ¿Con una jugabilidad tediosa? De ello es culpable, pero pido su desestimación debido al entretenimiento. Phoenix Wright es la gran serie de televisión que nunca se hizo, y con esto, en su tercera y última temporada[2], veremos como convergen todos sus hilos.

Los fans pueden esperar un desfile de caras conocidas en testigos y casos que unen libremente los finales de los dos primeros juegos con mucho ingenio. Se profundiza en el pasado de Wright -al fín y al cabo es un abogado defensor muy apasionado- y te deja jugar con otros personajes (no destriparemos nada). Es como si Capcom se hubiera introducido en la mente del colectivo aficionado para ofrecer la mejor recompensa a los fieles de la franquicia.

A Phoenix le encanta la forma de analizar de NGamer.

¿Eres nuevo en la serie? Entonces comienza por el principio, o sufrirás el riesgo de que te destripemos los dos primeros capítulos. No creas que eres el único que se incorpora, el nuevo as en la manga de Wright, o mejor dicho, el nuevo oponente de Wright, es el fiscal Godot. Después de la tediosa y fustigadora Franziska Von Karma, el ritual de café y jazz suave de Godot nos hace respirar algo de aire fresco. Además de que también hace el mejor gag de Samuel Beckett que se haya visto en un videojuego. Y con esto, no tengo nada más que añadir, señoría.

MATTHEW

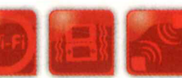
1 Las referencias a las hemorroides siempre son divertidas. No conseguimos sacarnos de la cabeza que todavía hay gente sufriéndolas en silencio 2 Habrá que apoyar el papel de Wright para la siguiente entrega...



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	CAPCOM
ESTUDIO	CAPCOM
PRECIO	29,95 $ (PLAY-ASIA)
LANZAMIENTO	POR CONFIRMAR

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

¿Cómo conoció Mia a Wright? ¿Qué ocurrió con la madre de Mia? ¿En qué lío se volverá a meter Gumshoe? Mmm...

GRÁFICOS 7



Sigue siendo divertido ver destrozados a los sospechosos y observar sus animaciones.




SONIDO 7

El beep-beep de los textos es irritante, al menos sí están los temas musicales de los personajes.

JUGABILIDAD 8

Odiamos tener que averiguar qué es lo que el juego quiere que hagamos en cada momento.

INNOVACIÓN 6

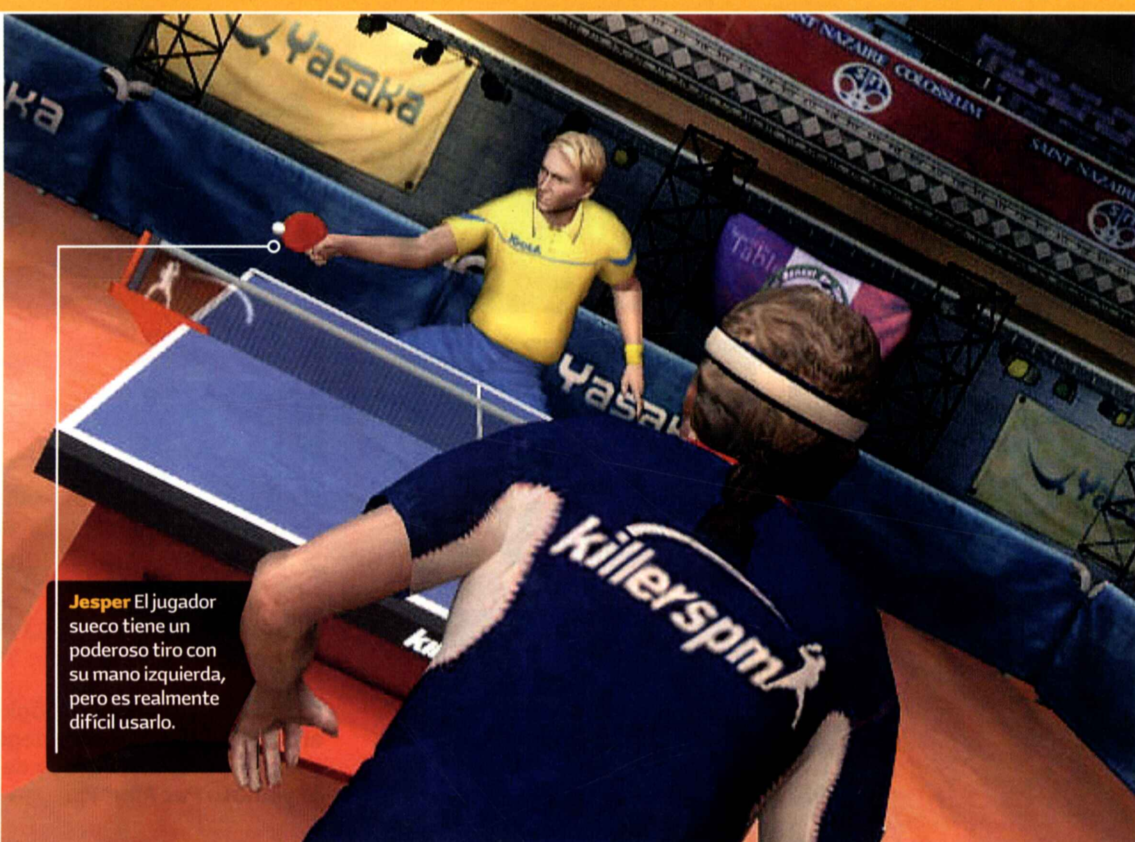
Es impresionante ver cómo los guionistas encuentran siempre la manera de atarlo todo.

NG EN RESUMEN

Algunos problemas no se han arreglado, pero si ya eres un fan de la serie ve a una tienda de importación (el juego está en inglés) y juega a la que es seguro la mejor entrega de todas.

82





Jesper El jugador sueco tiene un poderoso tiro con su mano izquierda, pero es realmente difícil usarlo.

ROCKSTAR PRESENTA TABLE TENNIS

Francamente: debió ser realizado para Wii desde el principio...

Cuando Rockstar anunció sus intenciones de lanzar juegos para Wii, el primero en el que todo el mundo pensó (tras descartar GTA) fue una conversión de su excelente *Table Tennis* de Xbox 360. La accesibilidad de *Wii Sports* y la precisión de un simulador eran sus promesas. Pero ahora ya está aquí, y no podemos evitar sentirnos decepcionados con un título que no acaba de ser reconfortante ni para jugadores casuales ni avanzados. Y la razón de este desbarajuste es un sistema de control que tiene algún que otro altibajos en su modo de juego.

El sistema de control hace que sea complicado golpear la pelota hacia el sitio que quieres. Y no de un modo "desafiante", ni mucho menos. Más bien "aleatorio".

Golpeas la bola hacia la parte de la mesa en la que quieres que caiga, pero pocas veces funciona. Varias personas de NGamer lo intentaron, y los momentos en los que tenían suerte y funcionaba, se veían tapados por fallos inexplicables que ocurrían a posteriori [1].

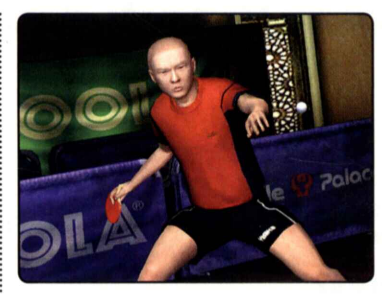


Carga el tiro manteniendo la cruceta digital. Esto te proporcionará más poder representado en una barra, que añadirá un efecto a la bola.

Parcialmente automático

Los personajes se mueven automáticamente y suelen estar en la zona donde golpean la pelota, eliminando uno de los aspectos tácticos principales del juego original.

Hay dos tipos de control alternativos basados en el nunchaco: uno de ellos permite usar el analógico para mover al personaje, lo cual devuelve parte de la gracia al juego. El segundo, ofrece la precisión que no



Mantén la cruceta para aplicar efecto a la bola. Según el tipo se incrementará la velocidad de la bola, y la música comenzará a sonar.

proporciona ninguno de los otros dos métodos, en cuyo caso un movimiento del mando se convierte en un tiro.

Junta ambos y obtendrás el sólido sistema de control original que ofrecía un pad tradicional con dos sticks analógicos, y la razón por la cual Table Tennis fue tan bien puntuado.

Es un simulador sin extras, sin nuevos modos de juego ni modo Online, y cuya vida depende totalmente de su rejugabilidad siempre y cuando no sea lastrada por sus controles.

KITTSY



1. El juego advierte que para hacer tiros "limpios" no hay que mover el mando durante la animación. Siguiendo este consejo, terminamos sosteniéndolo, lo que producía movimientos robóticos y poco naturales intentando reconocer direcciones. Aún sin ser demasiado fiable en el modo Entrenamiento, este estilo de juego carece de diversión. La única forma de conseguir algo era cambiar el modo de control con el analógico.



EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	ACTIVISION
ESTUDIO	TT GAMES
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	9 DE NOVIEMBRE

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Dos jugadores, dos palas, una pelota y una mesa. Golpea y espera a que el rival falle su tiro, y comenzará la fiesta.

GRÁFICOS



La pelota y los escenarios no están nada mal, pero los jugadores no son demasiado realistas.




SONIDO



Convincentes efectos de sonido y una buena selección musical realmente excitante.

JUGABILIDAD



El Ping Pong nunca ha sido tan realista, aunque los controles pueden dar algún problema.

INNOVACIÓN



Es algo que sólo funcionaría bien en Wii, suponiendo que se desarrollase en torno a la consola.

NG EN RESUMEN

Si te lo tomas como una especie de alternativa al Tenis de Wii Sports, probablemente te guste. Aunque lo más seguro es que pierdas constantemente hasta que te hagas con el control.









Mappy: Un plataformas saltarín con un ratón ladrón. Las música permanecerá contigo hasta que te estalle el cerebro.



Es extraño ver *Dig Dug* II aquí en vez del original. Pero su martilleante modo de juego y su áspero mar azul nos hace sonreír.



El truco de *Pac Man Vs* es que los fantasmas sólo alcanzan a ver su propio trozo de laberinto, convirtiéndose así en una tensa persecución.



NAMCO MUSEUM DS

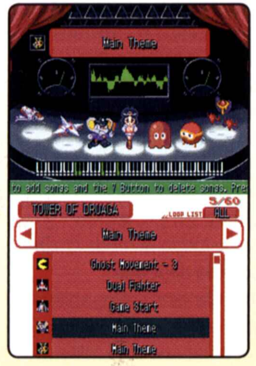
¡Shigeru Miyamoto al rescate!

Bueno, al menos esta vez tenemos más que los cuatro típicos juegos. Al menos Namco ha elegido al equipo adecuado para apilar sus juegos retro para Namco Musseum DS: Se trata de M2, que ya probó con Konami Arcade Hits, y están obsesionados por lograr la mejor emulación posible en la portátil. Esta vez, tienes la misma mezcla para la DS, lleno de pantallas y pantallas de opciones de configuración, tan profundas que sólo echamos de menos la opción de "hacerle cosquillas a los circuitos internos".

¿Se han elegido los mejores?

Confía en Namco a la hora de ser tan tacaños como siempre cuando se trata de sus joyas retro, aunque, siete juegos podrían un poco a regañadientes ser una buena cantidad dado su precio. Y la selección es atroz. *Tower of Dugaraga* es una broma, un terrible y aburrido juego de laberintos que no debería estar incluido ni en una selección de los mejores 50 juegos. ¿Y dónde está la gracia en que uno de los siete juegos sea *Galaxian* cuando tenemos su secuela, *Galaga*, mejor en todos los sentidos?[1]

Sin embargo, *Namco Museum DS*, tiene uno que se salva. Se trata de *Pacman Vs*, el soberbio título desarrollado por el maestro Miyamoto (hasta a *Pacman* es capaz de llegar Shigeru), anteriormente sólo disponible para personas con una GameCube, un Ridge Racer DS, tres GBAs y tantos cables que podrían competir con el Golden Gate. Que su modo multijugador funcione con una sola tarjeta es irresistible; para gritar y reir una y otra vez, rivalizando con los mejores modos multijugador de la DS[2]. Pero no importa cuánto te empapes con la frescura de *Pac Man Vs*, nunca serás capaz de limpiar la actitud que Namco tiene con su catálogo. Será mejor que esperes a que la compañía se tome en serio la Consola Virtual.



No te emociones con la opción del Museo; es bastante limitada.



1 El séptimo juego, no mencionado, es el *Pac-Man* original. 2 Según nuestro criterio, el mejor multiplayer de DS es la batalla por las monedas a dos jugadores de *New Super Mario Bros*.





EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NAMCO
ESTUDIO	M2
PRECIO	29,95€
A LA VENTA	POR CONFIRMAR

CARACTERISTICAS

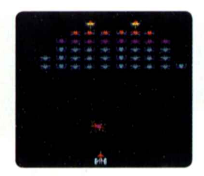
VISTAZO GENERAL

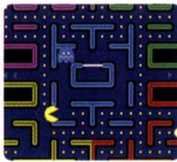
Otra excavación arqueológica arcade de Namco, siete juegos esta vez, más la rara joya de Miyamoto *Pac Man Vs.*

GRÁFICOS 8



Sin quejas: mucho más suaves y más precisos que Namco Museum para GameBoy Advance





SONIDO 7

Si no cantas con la melodía de abertura de *Pac-Man*, es que tienes un serio problema.

JUGABILIDAD 5

Un rara mezcla en este apartado. *¿Tower of Druaga*? Horroroso entonces, y ahora. ¡Siguiente!

INNOVACIÓN 5

Pac Man Vs mejora infinitamente con el modo descarga. Puedes transferir el juego a tus amiguetes.

EN RESUMEN

Namco parece el Tío Gilito en lo que a hacer caja con viejas glorias se refiere. Pero no hay duda de que, antes de morir, tienes que jugar a *Pac Man Vs*.



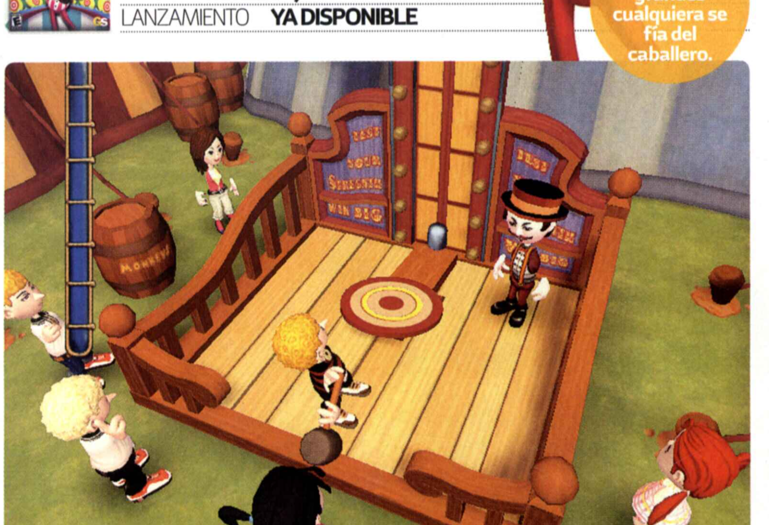
CARNIVAL GAMES

¿La feria más divertida? Depende...



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	GLOBAL STAR SOFTWARE
ESTUDIO	CAT DADDY GAMES
PRECIO	29,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

Con esas manos tan grandes cualquiera se fía del caballero.



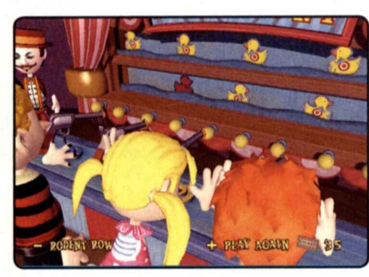
Si la sabiduría popular nos dice que los feriantes están ahí para intentar engañarnos, ¿por qué nos fiamos de un juego que es el equivalente a la tele-tienda?

Con más de 25 juegos en total, no se trata de una mala propuesta, y es una oferta interesante para jugar simultáneamente cuatro amigos. Desgraciadamente, un gran número de ellos no son a la vez, y pobre del que tenga que disfrutarlo pasándose un único Wiimando entre los participantes, ya que el movimiento de dárselo a otro, aunque se haga con el máximo cuidado posible, a menudo es demasiado sensible; el mando de Wii lo interpretará como que estás jugando.

¿Pero sabéis qué? No está mal. El control puede estar poco trabajado, pero hay una amplia gama de juegos; los de disparo basados en el "point and clic", los de "apuntar con A y luego tirar hacia ti", los de "bombea agua y dispara"... y hay un sistema de niveles en el que ganas tiquets que usarás para comprar accesorios para tu traje [1] y desbloquear versiones más difíciles de estos minijuegos de feria.

¿Sabéis a quién le va a encantar? A ese tipo que pensaba que las carreras de vacas de *Wii Play* eran de lo mejor de la historia[2]. El modo Competición es ideal para pasar un día en familia, o una partida rápida cuando no dispones de mucho tiempo, así que no está del todo mal. A menos que eso sea lo que los feriantes nos quieran hacer creer.





Si te dan asco los deportes sangrientos, no te preocupes. Estos patos están educados para ello. De hecho, disfrutan recibiendo disparos.

ANALISIS

GRÁFICOS	6
SONIDO	6
JUGABILIDAD	7
INNOVACIÓN	6

EN RESUMEN

A los aficionados a *Wii Play* les gustará este puñado de 25 minijuegos, con un modo competición que logrará que pase más tiempo dentro de tu Wii.

70

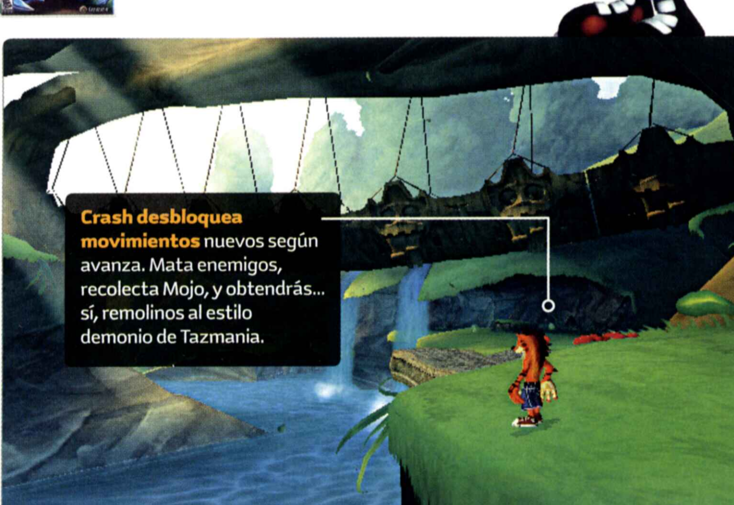
CRASH LUCHA DE TITANES

Un regreso algo inesperado...



PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	SIERRA
ESTUDIO	RADICAL ENT
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	9 NOV

Todavía no sabemos dónde acaban sus cejas y dónde empieza su cabello.



Crash desbloquea movimientos nuevos según avanza. Mata enemigos, recolecta Mojo, y obtendrás... sí, remolinos al estilo demonio de Tazmania.

Vamos allá, Sierra. Siendo totalmente sinceros, *Crash* no llega en el mejor momento teniendo en cuenta que *Super Mario Galaxy* ya se encuentra a la vuelta de la esquina. Pero seamos justos: *Lucha de Titanes* tampoco es que sea un desastre.

Una fórmula trillada

Visualmente luce bastante bien y, llega a divertir una vez que aceptas jugar a un título de 10 horas de largo con un único y tedioso camino en el mundo de *Crash*. El juego tiene algo que recuerda vagamente a *Lego Star Wars* en sus enormes niveles, en la cartera de enemigos y en las joyitas que estos dejan cuando mueren.

La habilidad de rodear con tus piernas a monstruos sólo les parecerá terriblemente original a aquellos que no jueguen mucho a otros videojuegos[1]. Pero qué demonios, funciona bastante bien y hay algunos bichos realmente chulos durante la aventura. De hecho, no hay nada tan satisfactorio como acabar una lucha con un jefe de fase y utilizar sus propias armas para freír al resto de adversarios.

Crash se estrenaba felizmente hace poco más de una década y si pudieras pintarlo de rojo, darles forma de pelota y comerte las lonchas que van dejando los enemigos, este título sería indistinguible de su añejo predecesor.

MATTHEW



¿Qué es eso? Si somos nosotros, a bordo de un titán. ¡Danzad, danzad malditos!

ANALISIS

GRÁFICOS	7
SONIDO	6
JUGABILIDAD	6
INNOVACIÓN	5

EN RESUMEN

Esa mirada de 'estoy loco' en la cara de Crash ya no engaña a nadie. Si fuese un poco más genérico, sería... hum, algo muy genérico.

68

1 Los cuales tenemos que admitir que son bastante sorprendentes; el pie de un elefante sobre una niña con coletas y una máscara de mono.

ANUNCIADO EN TELEVISIÓN

Thomas Jefferson dijo una vez en broma que si quisiese leer la verdad en los periódicos iría a las páginas de publicidad. NGamer investiga el trabajo de marketing de una compañía que basa su éxito en fontaneros gordos y bolas rosas...

LOS ANUNCIOS DE MARIO



Grandes tortugas, moscas gigantes... El primer anuncio de Mario fue en Atari 2600.

La versión para ColecoVision es tan fascinante que el Sr. Bigotes no se dio cuenta de que un bicho peludo se llevaba a Pauline.

El anuncio japonés original para el juego más importante de la historia se basa al 95% en gráficos del juego. ¡Radical!

La jovencita se enfada mucho por la muerte de Mario a manos del incompetente de su padre. Lo cual, claro está, ocurre muchas veces.

Una carrera en un campo de nabos y una pequeña pirámide con una puerta rectangular. Un intento de darle sentido al mundo de Doki Doki Panic.

Hace diez años Nintendo nos preguntó si íbamos a salvar a la chica o a jugar como una. Hace cinco años anunció orgullosa que la Game Boy SP era "para Hombres". Este año, sin embargo, la imagen de Nintendo DS en toda Europa (salvo en España) es Nicole Kidman, quien, como mucha gente de 40 años, ha acudido al Dr. Kawashima con el fin de retrasar la inevitable realidad que golpea a todo el mundo cuando llegan a ciertas edades. ¿Qué ha pasado aquí? ¿Nintendo quiere que seamos chicas, o no? En NGamer estamos confusos.

Ésta es la naturaleza transitoria de la publicidad. Los anuncios son pequeñas cápsulas del tiempo, un mensaje que nos permite echar un vistazo al modo ideal en el que una compañía quiere que la veamos. Al igual que la propia Nintendo se ha subido al carrusel de lo "fashion", sus anuncios también han cambiado para reflejar su nueva identidad. No es una coincidencia que los años más salvajes de Nintendo (digamos 1997-2005) llegasen junto con la campaña publicitaria peor enfocada de los últimos años. Tomad como ejemplo la DS; antes del lanzamiento de su versión Lite, el marketing de la consola portátil rozaba casi lo desastroso. En el Reino Unido tenían esos anuncios horribles e incomprensibles de "si te gustaba jugar a Mario Kart hace diez años, pues, ¡te encantará jugar ahora!", y en España las camisetas de "me gusta que me toquen" más que una carcajada provocaban vergüenza ajena.

Las claves del éxito

¿Qué hace que un anuncio sea bueno? Suele ser habitual que la gente se confunda. Tomad por ejemplo ese anuncio de coches de hace cuatro años o así, en el que una tuerca empuja a otra y cae sobre un tubo de escape y al final desencadena una serie de eventos que culminaban con la pulsación de un botón que provocaba que el brillante coche nuevo bajase por una rampa. ¿Lo recordáis? Está etiquetado como

"EL MARKETING DE NINTENDO CON LA DS, ANTES DE QUE LLEGARA LA LITE, CASI ROZABA LO DESASTROSO.

uno de los mejores anuncios de la historia, pero en realidad es basura. ¿Qué coche estaba anunciando? Nos apostamos lo que sea a que la gran mayoría de vosotros no os acordáis (ver la nota en la siguiente página para encontrar la respuesta). Los "buenos" anuncios son como los de Benetton: pueden resultar irritantes en su momento, pero son los que te graban la marca en tu cerebro.

Los buenos anuncios son icónicos, son la personificación del producto que están vendiendo. Con Wii, el cambio de enfoque de marketing de Nintendo significaba que necesitaban algo que pudiese, en términos de mercado, "activar" a los consumidores de un gran número de perfiles. Estaba claro que imprimir anuncios de Kirby en la parte de atrás de cartones de bingo no iba a funcionar, de ahí que tengamos la campaña actual; Clara, fresca, y varios adjetivos más, que explican el producto en términos comprensibles por el hombre de a pie, incluyéndole y no excluyéndole (a diferencia de los anuncios de Ocarina of Time y Game Boy SP, que ignoraban a un gran número de mujeres jugadoras, a pesar de que los títulos de RPG y acción como Zelda son los más populares entre muchas chicas).

Verás un montón de publicidad diversa en estas páginas, pero en nuestra opinión, el anuncio actual de Wii (que consiste sólo en un logo de Wii sobre un fondo blanco) es el mejor hasta la fecha. Es icónico, como el arpa de la cerveza Guinness. Elementos como Mario siguen siendo parte importante de la identidad de Nintendo, pero puede ocupar ahora un espacio más reservado en sus gastos de marketing. Sin embargo, a pesar de su reciente éxito, nos preocupa que Nintendo deba hacer más para conseguir transmitir su mensaje. Puede que Wii haya superado en ventas a Xbox 360, pero la guerra está lejos de terminar y el ciclo vital de ambas consolas aún es de varios años. Guerra de precios, exclusivas, packs promocionales. Todo cuenta.

Innecesarios anuncios en inglés de la era de SNES, que incluían palabras como "irascible". Sorprendentemente, el mensaje del anuncio que tapa el Scope dice "¿Llegarás alguna vez al final?"

INICIATIVAS DE MARKETING + SAKE JAPONÉS = MALO

Los anuncios son algo diferentes en Japón. Aquí están tres de los "mejores" de la factoría Nintendo.





No os preocupéis, el viejo gruñón logra llegar al final.

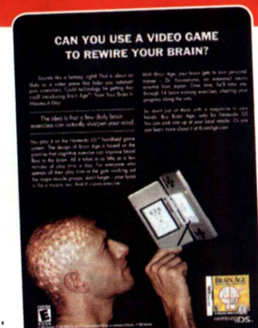
Mario lidera un coro salpicado de estrellas mientras una Famicom hermética los rodea lenta pero firmemente. Ni siquiera el hecho de que el anuncio esté construido en torno al despreciable *Wario's Woods* puede mancillar la genialidad.



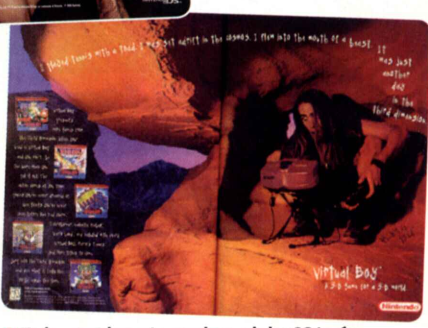
Se expande el rumor de que una familia local se está divirtiendo con su Famicom; la multitud se amontona en su puerta, antes de entrar en su casa y observar siniestramente por encima de sus hombros. ¿El motivo? Bueno, *Volleyball* para NES



Bailes sincronizados con tres compañeros robóticos, antes de que un profesor se sumerja en un juego y el siempre inútil R.O.B acabe matándolo. No verás a Amparo Baró haciendo esto.



¡Argh! Texto. Quien se siente a leer todo eso necesita, obviamente, "entrenar su cerebro". Los anuncios posteriores fueron un gran avance.



Todo anuncio norteamericano de los 90 tenía este color. Sabemos que es norteamericano porque el marketing es horripilante.

DR. MARIO



Natación sincronizada con chicas disfrazadas de virus. Mario aparece con medicamentos para matarlas.

SUPER MARIO KART



Decidnos que no es la mejor captura de pantalla de la historia.

SUPER MARIO KART



Parece que Yoshi está a punto de montarse en el Lakitu Express. Una brillante representación del circuito menos controlado del mundo.

MARIO PAINT



El lanzahuevos favorito de todos recibe su propia medicina en este anuncio surrealista.

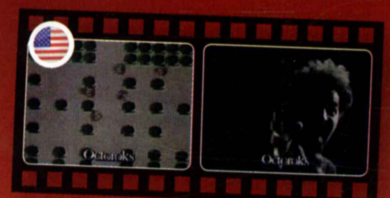
SUPER MARIO KART/ SUPER MARIO RPG



Las plantas piraña cantarinas muestran el camino. Son como esos viejos anuncios de mantequilla con los girasoles.

CASO DE ESTUDIO: THE LEGEND OF ZELDA

Nintendo, humedeciéndote los labios durante veinte años



THE LEGEND OF ZELDA (NES)

Un anuncio miserable, que parece grabado en una habitación oscura propia de un psiquiátrico. No descartamos por la época en la que se rodó el anuncio, que para el tío extraño de arriba se inspiraran en Screech, el de "Salvados por la campana".

THE LEGEND OF ZELDA (NES)

"Es The Legend of Zelda/Y es genial/ Esas criaturas de Ganon/Son todo el mal". Sí, están rapeando. Ahora entenderás por qué los videojuegos tuvieron una crisis de imagen.



ZELDA II (NES)

Algún aspirante a actor ha visto cómo saboteaban su carrera antes incluso de empezarla; grabaron al pobre diablo vagando por una serie de castillos cutres y vacíos en lo que resultó ser, en todos sus puntos, una representación perfecta del propio juego. Veamos si los japoneses pueden hacer un mejor trabajo que este...

ZELDA II (NES)

Nintendo nunca ha usado imágenes del juego si podía usar imagen de un pingüino cayéndose en un volcán. !El dependiente ve el símbolo de la Trifuerza en la mano de un niño!





ZELDA: A LINK TO THE PAST

¡Así es! Un Link que baila breakdance lidera el ritmo mientras Zelda llora tras unas rejas. Pero, ¿qué aspecto tiene el juego? ¡A quién le importa!

ZELDA: LINK'S AWAKENING (GB)

La contribución británica al manicomio de los 90 fue muy buena; arrastraron a Rik Mayall, un cómico inglés, para grabar una serie de anuncios de Nintendo. "Juegas como un elfo místico de nombre Link", explica Rik, agarrando la Game Boy como si fuese una parte inflamada de su cuerpo.



ZELDA: OCARINA OF TIME (N64)

Nintendo Europa la cagó con el eslogan de este anuncio: "¿Conseguirás a la chica... o jugarás como una?" Cómo ha cambiado la cosa con The Legend of Zelda desde entonces, ¿eh, Nintendo?

ZELDA: LINK'S AWAKENING (GB)

¿Un pequeño Link que se pierde en el mar? Nos suena a *Wind Waker*, pero en realidad es un anuncio de *Link's Awakening*. El anuncio japonés de *Wind Waker* fue, en comparación, una decepción mundana, pero lo arregla el anuncio de *Zelda: Master Quest*; consistía en chicas con mandos de GC y gritando.



MAJORA'S MASK (N64)

Juego brillante, pero ¿se podría tal vez aligerar un poco su tema central? El departamento de marketing de Nintendo América no estuvo de acuerdo, grabando un anuncio en plan telediario en el que un reportero entrevistaba a la gente antes de que la luna cayese sobre sus cabezas.

FOUR SWORDS (GBA)

La verdad es que no se puede decir mucho de este. Aparte de que fue el mejor anuncio en la historia de la publicidad. Nos hubiese encantado ver anunciado *Resident Evil 4* con encantadoras marionetas zombis.





MINISH CAP (GBA)

Una estudiante japonesa atraviesa felizmente un camino, en teoría ignorando el hecho de que es, en realidad, MUY MUY PEQUEÑA. Por suerte, las pisadas de los enormes zapatos de un compañero de clase la alertan, y la escena se convierte en una de las que ofrece Minish Cap, Extraño, sí, pero más fiel al juego, imposible.

TWILIGHT PRINCESS (Wii)

Wii ha matado los anuncios. Todo lo que necesitas para anunciar un juego de Wii son algunas imágenes del mismo junto a algún chico "real" haciendo movimientos exagerados con el Wiimando. Cuanto más puntiagudas sean las orejas, mejor.

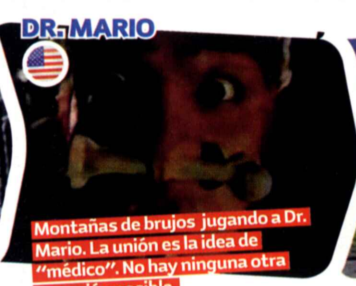


SUPER MARIOLAND



Ante la amenaza de una invasión marciana, lo último que querrías ver es a Mario en su pequeño avión.

DR. MARIO



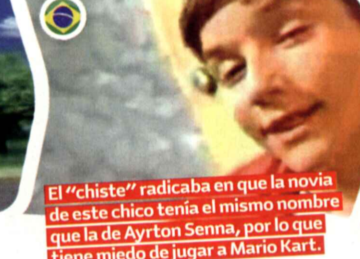
Montañas de brujos jugando a Dr. Mario. La unión es la idea de "médico". No hay ninguna otra conexión posible.

SUPER MARIO KART: SUPER CIRCUIT



¿Por qué nunca vemos cosas así? Peach y Yoshi van cotilleando y riéndose mientras un caparazón rojo acaba con el bueno de Mario.

MARIO KART 64 2



El "chiste" radicaba en que la novia de este chico tenía el mismo nombre que la de Ayrton Senna, por lo que tiene miedo de jugar a Mario Kart.

MARIO KART 64



Perdón por todo estos anuncios de *Mario Kart*, pero son una belleza y están todos disponibles en YouTube.



1 Se trataba del Honda Accord. Enhorabuena, único acertante. 2 Si te estás preguntando por qué una marca tan grande como Nintendo necesita seguir anunciándose, te remitimos al ejemplo de Pabst, una cervecera norteamericana que decidió que ya no necesitaba la publicidad y vio tristemente cómo se derrumbaban sus ventas y, posteriormente, la compañía cerró. Lección aprendida: tienes que seguir manteniendo tu marca a la vista del público, independientemente del éxito.

WII ES LA CONSOLA SOCIAL DEL MOMENTO, PERO AÚN TIENE MUCHO RECORRIDO

Nintendo te oye

Puede que el atractivo de las campañas publicitarias de Nintento, tanto impresas como en televisión, esté en un punto álgido[2], pero su abanico está cerrado a un producto enfocado a un público muy concreto. El marketing viral (por ejemplo, meter a miembros de tu empresa entre multitudes y que proclamen lo que mola todo lo que hace la compañía) es un modo insidioso de promocionar la marca al que Nintendo no ha recurrido. La Gran N es una de las pocas y afortunadas compañías que mantiene una buena y mágica voluntad entre su base de usuarios, muchos de cuyos consumidores están lo bastante felices como para anunciar a Nintendo por ellos. Pero Nintendo no puede esperar que sus seguidores también se encarguen de la publicidad online, y es aquí donde alguien tiene que golpear en la cabeza a Nintendo con el libro de consejos de NGamer y señalarles en la dirección de Square Enix (otra compañía de software con una increíble lealtad a la marca).

Por ejemplo, para el lanzamiento de *Chocobo Tales* Square Enix invirtió mucho en su oferta a través de MySpace y otros medios similares para presentar a su gran mascota amarilla, que los aficionados pronto conocieron y luego empezaron a distribuirla entre ellos. Los seguidores tenían su dosis y Square tenía su publicidad gratuita. La red social es lo que está de moda ahora, y aunque Nintendo tiene, sin duda, cierta presencia en la red, a menudo tienes la sensación de que se podría hacer más. En vez de ponerse rabiosa cada vez que alguien añade un reproductor en Java de NES a sus páginas, Nintendo debería crear diseños, perfiles, canciones y rarezas del estilo que sus usuarios pudiesen utilizar y compartir. Desgraciadamente, por el momento, un viaje a las páginas oficiales de (y hablamos de títulos de rabiosa actualidad) Metroid Prime 3 o Super Paper Mario[3] muestran que no se cuenta con dichas opciones. De hecho, Nintendo tiene la desfachatez de cobrar estrellas a los aficionados europeos que quieren fondos de pantalla y similares. Imaginaos: le pedimos a Nintendo un anuncio glorioso para adornar nuestro PC y encima nos quieren cobrar estrellas. Esto en Japón no pasaba.

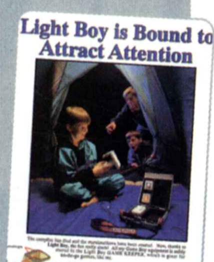
Todo está en el juego

Esto nos lleva a la última vía potencial para anuncios; dentro de los propios juegos. Sugiéreles esto a muchos jugadores y se revolverán por el suelo como si hormigas mutantes les estuviesen comiendo las entrañas; pero en gran medida, la resistencia ante este método de publicidad es inútil, ya que es algo asentado en el terreno jugable. Marcas de chocolatinas y Chupa Chups ya plagaban las plataformas de *James Pond II: Robocod* y *Zool* en los 90, y aunque sus cameos no eran en absoluto sutiles, en gran medida los jugadores se mostraban indiferentes ante su inclusión. No decimos que sea algo bueno, ya que categóricamente no lo es, pero dado que los costes de desarrollo son cada vez más difíciles de recuperar, es algo inevitable. Una tendencia que lideran EA y Ubisoft. No parece que Nintendo, que a veces parece dispuesta a prostituir a sus estrellas en algún viejo tipo de anuncio, pero que del mismo modo se muestra muy protectora con sus propiedades intelectuales, vaya a seguir este camino. Tal vez cuando salga la sucesora de Wii, ¿quién sabe? Mario podría aumentar de tamaño con Phoskitos en vez de con setas en *Mario Galaxy 2*.

¡Pero, oye! No está tan mal. Como ya se ha demostrado, la publicidad lleva a casa muchos beneficios e, hipotéticamente, los costes podrían usarse para reducir la cantidad que tú pagas por el juego. Ya está en marcha un método similar para PC, donde los usuarios pueden descargar juegos de Ubisoft tales como *Rayman Raving Rabbids* de forma gratuita de páginas como freeplanet.com, suponiendo que sois capaces de soportar una avalancha de publicidad. Y todavía hay gente que deja pasar la oportunidad de comprar Far Cry por 2 euros en una tienda local, pero no tardó ni un segundo en ir de cabeza a por la descarga gratuita tal y como salta tu madre a abrazarte delante de tu nueva novia. Ya sólo esto demuestra que la idea tiene su mérito; siempre y cuando las editoras no tomen el camino equivocado y asuman que estás deseando pagar 60Ð por un anuncio interactivo.

Así que esto es lo que debería (¡debería!) ocurrir. Ya sabemos que Nintendo es capaz de jugar con los anuncios en los títulos de la Consola Virtual (véase Wave Race 64), así que por qué no incluir una versión "gratuita" de los juegos viejos de la Consola Virtual financiada por anuncios dentro del juego, o algo así. Es decir, ¿quién de los presentes ha bajado *Cratermaze*? ¿Y quién estaría dispuesto a darle una oportunidad gratis? Veis, sabéis que tenemos razón. Si los seis euros que nos cuesta una descarga los paga alguien con publicidad, millones de Wii en todo el mundo se llenarán de juegos gratuitos.

Fascinante el catálogo de Nintendo en 1990. Tampoco molaba demasiado por entonces.



Una cosa enorme, del doble de tamaño que la propia Game Boy.



Ahh, los días buenos de la publicidad, antes de innecesarios códigos de llamada y la invención del eslogan inteligente.

Un anuncio norteamericano de 1994. Vaya camisa más fea, ¿no?



Un anuncio de *Bubble Bobble* tendría que poner sólo "Bubble Bobble".

Y algunos más. El de la izquierda, para Atari 2600, es muy, muy viejo. Lo encontraron cerca del Mar Muerto.

Así es como nos paga Mario el sacar a la luz todos estos viejos y vergonzosos anuncios



Ni siquiera los sabios sombreros de pájaro pueden entender los anuncios japoneses

SUPER SMASH BROS

"Algo va mal en el feliz y alegre mundo de Nintendo". Una patada al estómago de Pikachu hace pensar que no es así.

MARIO PARTY 6

Todo el mundo odia al pobre Bowser. Tanto, que le llenan la cara de crema mientras duerme.

SUPER MARIO KART DS



Un divertido vistazo a la idea que tienen los japoneses de franceses, italianos y americanos. Este tío dice: "Oh, no, come *orn*!"

SUPER MARIO STRIKERS CHARGED

Wlan Wright y Shaun Wright-Phillips se preparan para una dosis de alocada acción futbolística. ¡Es como jugar en la Premier League!

MARIO Y SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS



Un momento histórico en los videojuegos: Mario y Sonic, ambos con sus guantes blancos, al fin comparten anuncio.



3 Aunque SÍ que tiene un pequeño minijuego de juntar piezas. Visita wii.nintendo.com/site/spm y haz clic sobre la puerta para saber más. 4 Ya que hablamos del tema, una de las pocas compañías que tradicionalmente rechazaron el marketing es The Body Shop, creadores de una red de comercios de productos de belleza. Hace poco publicaron unos resultados financieros terribles y la compró L'Oreal. Sólo queríamos comentarlo...

"Resulta adictivo ver cuánto puedes forzar la salud de un paciente en el nombre de la velocidad".
VIDA EXTRA PÁGINA 78

UNIVERSO



NGAMER FÓRUM

¿Encontraste algo que quieras compartir con el mundo? Visita nuestro foro en: www.ngamer.es

Volvemos este mes cargados de curiosidades. Por supuesto, no faltan 20 nuevas experiencias surgidas de la inagotable inspiración que supone Nintendo. Además, se cumplen también veinte años de Zelda en Europa, y repasamos, en números, las características de cada juego.

Damos más razones de porqué *MySims* para Wii nos gustó tanto y creamos una casa llena de objetos de Nintendo (water de Yoshi incluído). Nos complicamos la vida en varios juegos para que nos duren aún más (si hace falta jugar con dos mandos por persona, se juega).

Y por supuesto, el Fórum, cargado en este número cargado de vuestros análisis, consultas y opiniones. Seguid enviando lo que se os oscurra a revistangamer@globuscom.es



TU OPINIÓN EN LA PÁGINA 80
Los lectores de NGamer hablan en el fórum de lo divino y lo humano.

CONTENIDO

20 EXPERIENCIAS NINTENDO

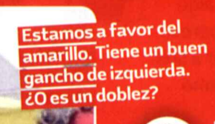
NI 19 NI 21



1 PIES DE BARRO

Inspirado claramente en un agujero de gusano y en el planetoide de Galaxy hecho a mano que creamos el mes pasado, el talentoso artesano Red3193 ha elaborado esta magnífica figura de acción de Samus. Sin embargo, su modelo no se ha basado en chicle y en revistas viejas, sino que lo ha moldeado, esculpido y montado de forma profesional. De repente, nuestras lágrimas de papel maché parecen bastante más inútiles. *tinyurl.com/yv3oy2*

No te pases con la inclinación, ¡que es una dama, por amor de Dios!



Estamos a favor del amarillo. Tiene un buen gancho de izquierda. ¿O es un doblez?



2 EL CLUB DE LA LUCHA, DE PAJITNOV

Seguramente la frase que ha empezado este enfrentamiento de Tetris ha sido "¡Tu madre es tan gorda que hace una línea por sí sola!", y a la gente le encanta. Estaba claro, después de tantos años juntas, rozándose unas con otras, acabarían peleándose. Por suerte intervienen los mirones, deteniéndolas y evitando que se junten y desaparezcan. *tinyurl.com/28un8n*







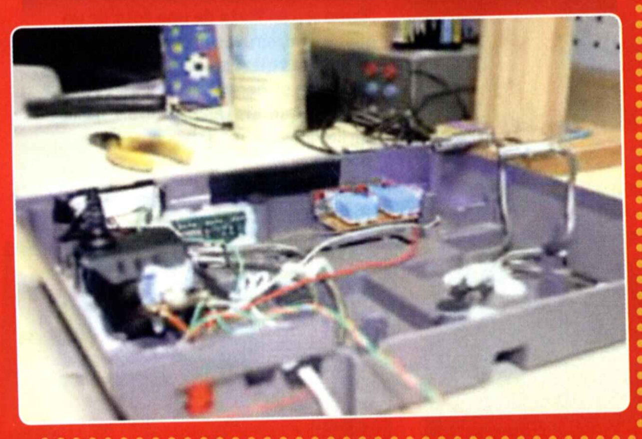
"El sofá de la Trifuerza dará mucho que hablar en los próximos años"
CREA UNA CASA NINTENDO EN MYSIMS PÁGINA 76

NINTENDO



3 Wii, EDICIÓN NES

Si el Dr. Frankenstein fuese un joven de 19 años que viviese en el siglo 21, seguramente escribiría en un foro de internet con el nick de Franken00b_36, y se atrevería con algo similar a esto. Es una NES a la que se le ha sacado el interior, sustituyendo sus componentes por los de una Wii. Útil para que los ladrones de Wii piquen. *Tinyurl.com/27q6qr*







4 RECHAZO NINTENDO

La verdad, dan una de cal y otra de arena. Por fin tuvo lugar el lanzamiento europeo de *Sin & Punishment* en la Consola Virtual, pero a cambio los suscriptores al Club Nintendo japonés se ven inundados por más exclusivas[1], en particular Exclamation Warriors Sakeburein, un juego de DS para 2 o 3 jugadores que se controla totalmente con la fuerza de la voz. Gritando al unísono, varios usuarios guían a pseudo-Power Rangers en sus combates. Haremos todo lo que podamos para analizar este juego único en nuestro próximo número. *Tinyurl.com/2ckksc*

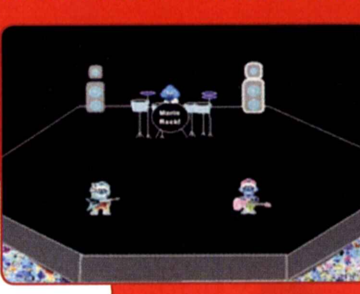




"¡Puñetazo! ¡Patada! ¡Agarre! ¡Escupe!" No, esto último no...

5 NO ES ROCK BAND Wii

El éxito de los juegos musicales sigue sin ánimos de desinflarse, y aquí no somos menos. Mario Rock se trata de una panda de personajes de Nintendo juntos en un escenario listo para un espectáculo de rock fontanero. Esto tiene que llegar a las oficinas centrales de Nintendo. *tinyurl.com/2btb63*



La canción en sí no es muy rockera, pareciéndose más a la música de las comedias de los 80







¡OSCURIDAD FUERA!

6 LUZ LUMINOSA

¿Un añadido imprescindible para el llavero o la linterna más inútil del mundo? Este Wiimando de plástico proyecta una imagen de *Twilight Princess, Super Paper Mario, Fire Emblem* o *WarioWare*. Espérate la misma potencia de un puntero láser, con el añadido de que un burlón Wario quede grabado para siempre en las retinas de tu víctima. *tinyurl.com/25m5uu*

1 Antiguos regalos que hemos rechazado: cinta adhesiva de *Animal Crossing*, cartas de hanfuda de Mario, la colección Game & Watch de DS, el Wiimando para la tele y una toallita de Mario. No es justo.

7 DALE DURO

Forjado en las profundidades del infierno de los videojuegos, *Super Mario World: Kaizo Edition* es un mod increíblemente difícil que reconvierte la joya de las plataformas en un laberinto de saltos casi imposibles y trampas que minan la moral. Agotador. **tinyurl.com/2dfaac**



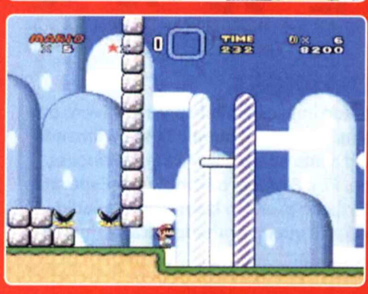


UN INFIERNO









8 PELUCHE REAL

Estás viendo uno de los mejores peluches de Wiimando de 30cm, a menos, claro está, que tus ojos estén observando la cuerda para ahorcar gente que lo une al nunchaku. El creador, Zelas, incluye hasta consejos de uso: puedes "moverlo como Bruce Lee", usarlo como "accesorio de cosplay" o, nuestro favorito, "lanzárselo a un amigo". ¿Nuestro consejo? Colaborar con Nintendo para demandar a Zelas por violar el copyright. Bwajajaja. **tinyurl.com/2alfpl**



Es más fácil sincronizarlo a la Wii que uno real. COMPROBADO

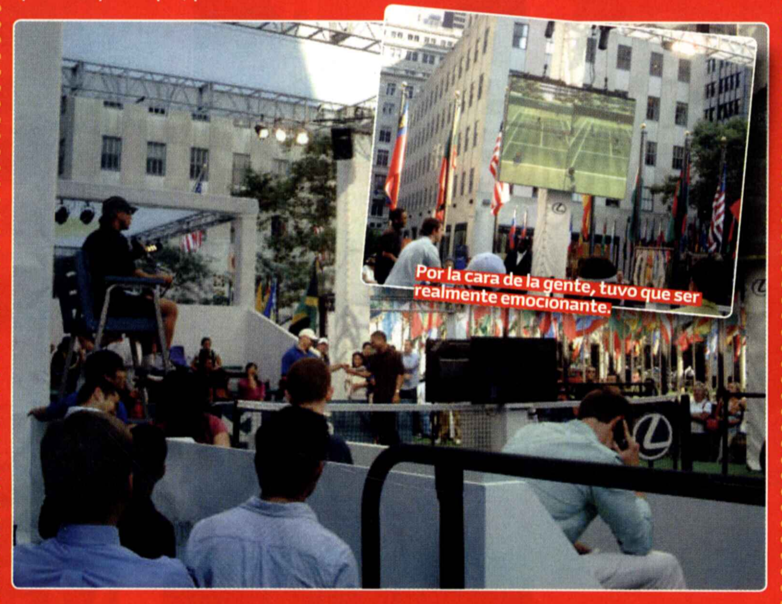
11 DEDOS INQUIETOS

Con *Guilty Gear XX* haciendo de heraldo de la llegada de los beat'em up para expertos a Wii, sin duda es el mejor momento posible para que un periférico como el arcade stick haga acto de aparición. Contemplad esta maravilla y disfrutad de los viejos tiempos de las recreativas. **Tinyurl.com/276l3n**

Hemos pedido para reyes una mano de ocho dedos.

9 NO PUEDES HABLAR EN SERIO

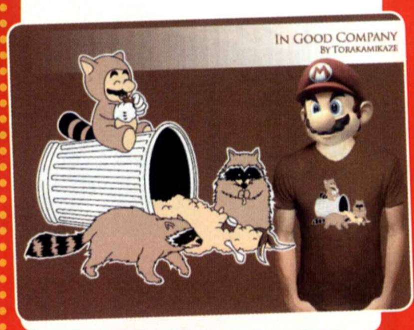
Nuestro corresponsal americano (vale, no tenemos corresponsal americano) se encontró con un Open Virtual del tenis de *Wii Sports* en el corazón de la ciudad de Nueva York. A través de un torneo eliminatorio, los jugadores competían por un año de alquiler gratuito de un elegante Lexus. No quisimos participar, para no darle una lección a todo el mundo.



Por la cara de la gente, tuvo que ser realmente emocionante.

12 VOTA-SETA

¡No lo hagas, Mario! Tienes una imagen que mantener, no puedes mordisquear el contenido de la basura de gente inocente. Ahhh... Pero si es Mario Mapache. Obra de la malévola rata del disfraz de Mario. Tampoco se trata de una foto de un paparazzi, sino de un diseño para camisetas que espera vuestros votos para que se haga realidad. ¡Venga, ir a votar si queréis tener la oportunidad de llevar esta imagen en vuestro pecho! **tinyurl.com/34xs74**



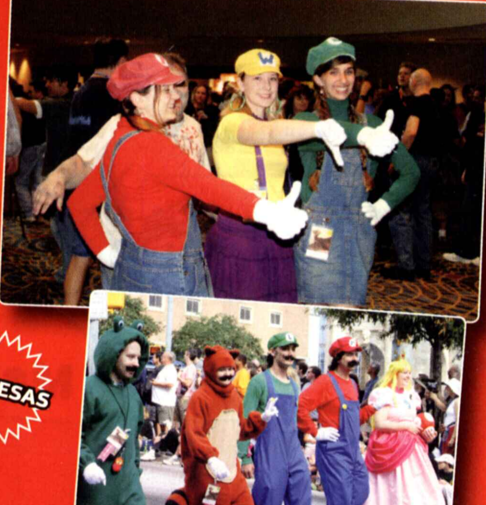
10 DE CONVENCIONES

La DragonCon (una convención de aficionados a los cómics, a la música y a los videojuegos) atrae a los mejores cosplays para un concurso de belleza. Luego les obligan a participar en un desfile masivo. Ver a un hombre vestido como el Rey de Katamari nos alegraría el día. Ver una conga compuesta con Pikachu y Link, es algo insuperable.





PRINCESAS







16 ENFUNDADOS

De izquierda a derecha, son un iPod, un disco duro y una DS. Cuentan con un diseño muy agradable (el búho es encantador), pero, ¿dónde están los pies de Mario? Tintyurl.com/ypbhog

CARA DE BÚHO

13 INSECTO TELEVISIÓN

Como si uno de nuestros sueños más fervientes se hiciese realidad, el recientemente anunciado título para Wii y DS Variety Show capturará toda la acción del surrealismo televisivo japonés. ¿Qué significa esto para nosotros? Saltamontes que se parecen a Gordon Brown compitiendo en un concurso de salto de longitud, casi nada. tinyurl.com/253b9x



PURA MAGIA

14 ROBO-MARIO

Ya te has hartado de Super Mario World: Kaizo Edition. Haz sitio ahora para Super Mario World: Sentient Edition. Sí, es la joya de las plataformas reconvertida en una maravilla que se juega sola. Nuestro amigo fontanero avanza de principio a fin sin pulsar un solo botón. tinyurl.com/27vnjc

17 PLEGADOS

Omar San Martin dobla una mera hoja de papel y consigue una composición artística digna del viejo David Lynch. Fíjate cómo la iluminación enfatiza los bordes afilados, sin duda una dura crítica a la ineficacia poligonal de Mario 64 a la hora de intentar evitar el parecer anticuado hoy en día. O, simplemente, se trate de origami y esté empleando una bombilla de 100W cuando con una de 60 valía. tinyurl.com/2yaa6y







Queremos un Paper Mario así ¡YA!

19 BARATIJAS

Parece ser que esto son "amuletos" de Animal Crossing. ¿Contra qué previenen? ¿Contra contratos que te unen legalmente a criaturas del bosque emprendedoras? Sea cual sea su oscuro propósito, estamos a salvo de la maldición. tinyurl.com/yspy34



Es como si todos los de Animal Crossing se hubiesen hecho piercings en la cabeza

20 HOMBRE ANUNCIO

Como Wallace y Gromit, un Mario de plastilina es una idea terrorífica. Este anuncio de Nintendo se remonta al año 1992 y, frame a frame, tenía a Mario bailando con distintas poses por todo el escenario. Qué miedo.



Para la experiencia animada definitiva de Mario, añade a un enfermo mental

15 MICROONDAS

Dan a luz palomitas, hacen que las naranjas palpiten[2] e interfieren las señales Bluetooth de Wii. Un usuario se dio cuenta de ello mientras calentaba leche a unos metros de su consola. Si crees que la radiación del microondas es buena, te recomendamos que dejes de leer cómics de gente con mutaciones y superpoderes.



Obviamente, no es lo que le pasó al microondas del individuo en cuestión. Es una licencia artística.

18 A LINK TO THE POLLO

Pollo Robot suele acertar con su falta de seriedad habitual, pero su representación de Zelda fue bastante pobre. Tras haber vencido a Ganon, un Link bastante directo espera obtener favores "románticos" de Zelda. Estamos seguros de que se podrían sacar chistes mejores. (Risas.) www.adultswim.com









2 Pon un limón en el microondas y la potencia calentará los zumos hasta que necesiten salir de su prisión amarilla, generalmente por los extremos del limón, provocando que salpique como un riego automático de jardines. Las naranjas, como ya dijimos, sólo palpitan. Buh.

REPASO HYLIANO

ZELDA EN NÚMEROS

The Legend of Zelda



80 MINUTOS EN SPEEDRUN

25 ENEMIGOS

8 FRAGMENTOS DE TRIFUERZA

8 FRAGMENTOS DE CORAZÓN

The Adventure of Link

1 LINK OSCURO

4 CONTENEDORES DE CORAZÓN

2 TÉCNICAS DE ESPADA

4 CONTENEDORES DE MAGIA

6 MUÑECOS DE LINK

62 ENEMIGOS



Link's Awakening

62 ENEMIGOS

3 CANCIONES DE OCARINA

14 OBJETOS EN LA SECUENCIA DE INTERCAMBIOS



13 FOTOS PARA IMPRIMIR

26 CONCHAS SECRETAS

4 TIPOS DE GRIS

1 MAZMORRA A COLOR EN DX

14 COSAS ÚTILES

5 HOJAS DORADAS

Majora's Mask

68 ENEMIGOS

30 PREGUNTAS DE KEATON

13 MINIJUEGOS

2 CASAS DE ARAÑA

4 NIVELES EN LA TORRE DEL FESTIVAL

35 CUMPLEAÑOS DE TINGLE

5 CUEVAS DE HADA

52 FRAGMENTOS DE CORAZÓN

61 HADAS PERDIDAS



30 SKULLTULAS DE ORO

20 ENTRADAS EN EL DIARIO

5 INDI-GOS

13 CANCIONES DE OCARINA

A Link to the Past

24 FRAGMENTOS DE CORAZÓN

6 TIENDAS

83 ENEMIGOS

1 CHRIS HOULIHAN

50 BOMBAS

10 OBJETOS MÁGICOS

70 FLECHAS

4 ESPADAS

3 TIPOS DE ARMADURA

The Wind Waker



26 AVENTURAS SECUNDARIAS

23 CHUCHUS AZULES

43 ENEMIGOS

51 NIVELES EN EL LABERINTO

11 SERVICIOS DE TINGLE

6 ARMAS DE ENEMIGOS

41 MAPAS DEL TESORO

8 TENEDORES DORADOS

6 CANCIONES A INTERPRETAR

11 MINIJUEGOS



4 BOTELLAS VACÍAS

49 ISLAS

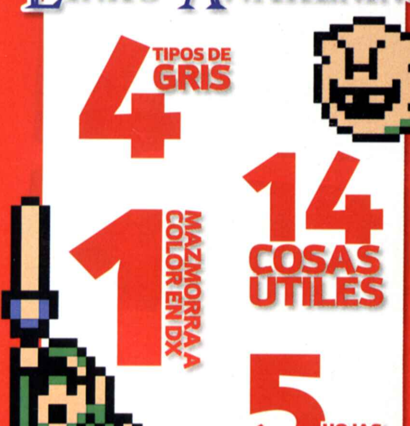
7 SUBMARINOS

133 ESTATUAS EN LA GALERÍA NINTENDO

8 HADAS GIGANTES

6 OCTOS GIGANTES

44 FRAGMENTOS DE CORAZÓN





The Minish Cap



Ocarina of Time

7 CUCOS PERDIDOS

107 OBJETOS COLECCIONABLES

100 SKULLTULAS DE ORO

72 ENEMIGOS

49 SEGUNDOS PARA METER A UNA VACA EN TU CASA DEL ÁRBOL

6 NOTAS EN LA CANCIÓN DE EPONA

13 CANCIONES DE OCARINA

8 FUENTES DE HADAS

36 FRAGMENTOS DE CORAZÓN

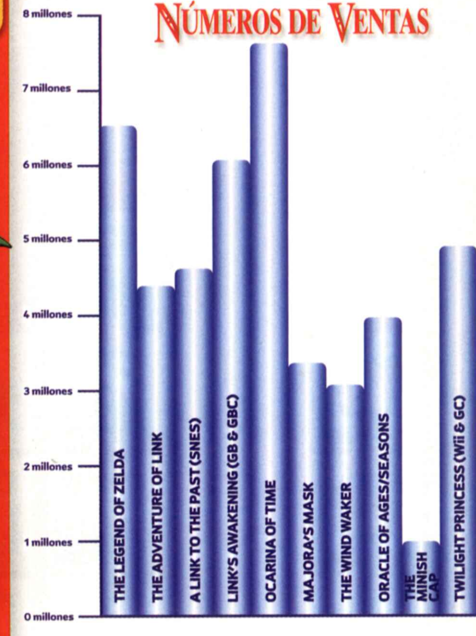
10 GRANDES FANTASMA POE

Oracle of Ages



Oracle of Seasons

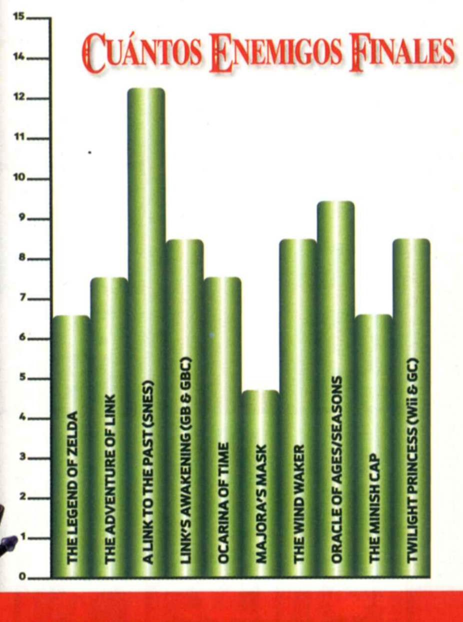




GANONDORF: "ALGÚN DÍA... CUANDO SE ROMPA ESTE SELLO... ¡EN ESE MOMENTO EXTERMINARÉ A VUESTROS DESCENDIENTES!"

Twilight Princess





¿QUÉ HAY EN LA PÁGINA 74?

CADA MES MÁS ABSURDO

PÁGINA 74

Algo aleatorio y de última hora en cada número. Este mes: Analizamos los iconos de partidas salvadas de Wii

8/10

COOKING MAMA ¿Crees que sería imposible captar la ira homicida que bulle bajo la superficie en sólo unos pocos frames? Tú mírala.





2/10

CHICKEN SHOOT Bastante fiel a la mala calidad visual de este juego flash de internet reconvertido en juego de Wii. Casi parece Calamardo, el vecino de Bob Esponja, con un aspecto un tanto malhumorado.




9/10

HARVEST MOON WII 37 minutos después, seguimos viéndolo emocionados.





8/10

BOGGIE ¿Una silueta a lo Tony Manero haciendo una voltereta lateral sobre una montaña de brillantes platos de Ikea? Tiene nuestro voto.



6/10

WARIO WARE: SMOOTH MOVES Sí, también adoramos a Wario. Pero no saltando hacia nuestras caras tres veces por segundo.




8/10

KORORIMPA Sólo hay un modo de representar la brillantez giratoria del juego: una mariquita rotatoria, por supuesto.



6/10

SHREK ¿Has visto alguna vez ese gif de David Hasselhoff con la cámara haciendo zoom a la entrepierna? Pues esto, igual.




5/10

EXCITE TRUCK Palmadita en la espalda por los árboles que se mueven sin fin; puñetazo en el estómago por parecer que el camión flota a varios metros.







3/10

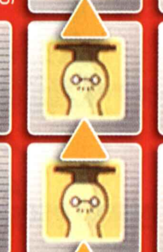
RED STEEL Un brindis en honor de los diseñadores de iconos de Ubisoft. ¡Es un disco que gira! Tal vez fuimos generosos con la nota.





9/10

BIG BRAIN ACADEMY Hay algo curioso en el modo en el que nos mira fijamente... Sí, maestro... Claro, maestro... Sus deseos son órdenes...






7/10

SD SCAD HAMMERS No recordamos a este tipo que se convierte en zombie de forma cada vez más espectacular en el juego. Tal vez sea el diseñador.




5/10

DEWY'S ADVENTURE Una burbuja con cabeza de agua que se tambalea hipnóticamente de izquierda a derecha. Bonito y ñoño.

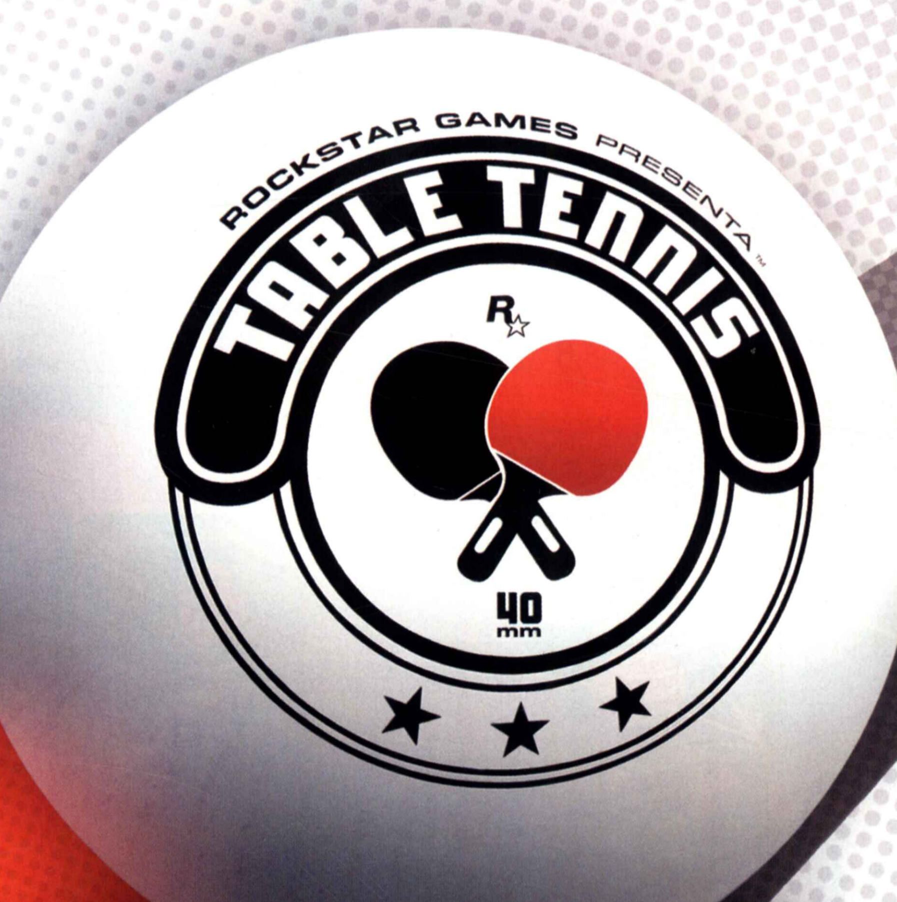


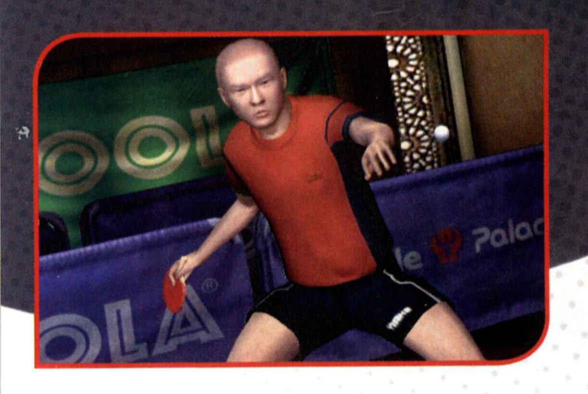


CONSTRUYE UNA CASA NINTENDO

"UNA AUTÉNTICA DELICIA JUGABLE".
-MERISTATION.COM

"TABLE TENNIS SUPONE TODO UN TRIUNFO EN LA JUGABILIDAD [...]".
-YAHOO! JUEGOS









YA A LA VENTA PARA Wii™

P.V.P. Recomendado: €39.99

★ WWW.YAHOO.TABLE-TENNIS.ES ★











¡OBSESIÓN!

Come este sushi, o sino...

CÓMO HACER UNA CASA NINTENDO EN MYSIMS

Sólo falta tener la cabeza de Shigeru Miyamoto en la pared

Sí, *MySims* es genial. Darte cuenta de que tienes la habilidad de usar pequeños bloques de madera para construir, literalmente, cualquier cosa, es como colarte por la ventana de la oficina del jefe de Lego y gritarle hasta que te cierre la fábrica para tí solo durante el resto del día, excepto que esto sí es legal. Hemos adornado nuestra casa de *MySims* como un paraíso temático de Nintendo; te invitamos a que intentes hacer lo mismo.



1 ¡FRIGORÍFICO DE SAMUS!

2 ¡TETRIS EN LA PARED!

3 ¡SILLA DE LA TRIFUERZA!

4 ¡VÁTER DE YOSHI!

5 ¡HORNO DE BLOQUE '?'!

! ASESINO A SANGRE FRÍA



Todos nuestros diseños se basan en que tengas un set de bloques de construcción de tres estrellas. Nuestro frigorífico de Samus necesita bloques grandes para el traje, y luego cilindros para la cabeza, uno de ellos pintado de verde. Resulta idóneo para los que estén a dieta: tener que buscar huevos dentro de los intestinos de Samus te quitará el apetito de por vida.



¿Tienes el espíritu de un artista, creando esculturas con elementos carentes de vida? Exprime tu lado creativo en *MySims* para crear un elemento artístico digno del mejor arte moderno. Es posible conseguir bloques "flotantes": crea un bloque base y luego quítalo, tal y como se muestra en la captura de arriba.

Este no es en absoluto complicado, pero asegúrate de emplear un número equilibrado de bloques cuadrados para la base de cada triángulo, o acabará tan mal como un cajón de Ikea. El sofá de la Trifuerza dará mucho que hablar en los próximos años, aunque tenga pinta de ser realmente incómodo.

TIRA DE CISTERNA

¡Sí! Si Miyamoto inventó al entrañable dragón-dinosaurio Yoshi para algo, fue para esto. Construye primero la base normal de váter, luego usa las formas curvadas para adornar su estómago y varias piezas pequeñas para recrear la cabeza lo mejor posible. Y aquí termina nuestro Briconsejo de hoy.

No hace falta que pongas una chimenea en este horno para pizzas, sólo bloques largos y finos para los bordes, pequeños para la interrogación y ahí tienes una estupendina pizza, como diría nuestro estereotipado fontanero italoamericano. No te metas dentro: el único objeto escondido que encontrarás serán quemaduras de tercer grado.

CONSIGUE UNA VIDA EXTRA



MiiRANDO ATRÁS

VIDA EXTRA

Ya llevamos casi un año con Wii. ¿Cuáles eran sus mejores juegos?

En la época de Nintendo 64, eran los retos creados por el propio jugador los que conformaban la base de la longevidad de un título. Ya fuese atravesar corriendo la fábrica de Goldeneye en dificultad de agente secreto sólo con puñetazos o intentando lanzar a Mario desde la cima del campo de Bob-ombs hacia un trozo de césped de sólo cinco píxeles de ancho, la búsqueda de modos para alargar los juegos era un asunto pasional.

Con casi doce meses de experiencia jugando con Wii, la pregunta es si se pueden obtener estos placeres del catálogo actual de la consola o no. ¿Intenta la gente en *El Padrino* golpear a los peatones con los cubos de basura que salen volando al chocar con el coche contra ellos? ¿O puede que estén intentando ver quién llega más lejos de un solo golpe en *Tiger Woods*?

Le echamos un vistazo a las ideas que han ofrecido nuevos créditos a los juegos de Wii...

KORO-CORRE-PA

Los cínicos dicen que puedes llegar al final de *Kororimpa* en un par de horas como mucho, pero no has acabado con *Kororimpa* hasta que uses la auténtica factoría de bolas para conseguir cada atajo para ahorrar tiempo. Usar las diferentes propiedades físicas (rebote, velocidad, peso, etc) para lanzarte a lo largo de los niveles resulta estimulante. Intenta batir los récords de tiempo que están en tinyurl.com/2zzbsy

Sin duda, el que haya un niño corriendo por la casa con un arma que puede levantar camiones enteros es algo que debe tener a alguien preocupado.

ARQUITECTOS

No tuvo unas ventas precisamente espectaculares, pero *Eledees* tiene detrás a toda una comunidad fiel que comparte sus mapas. Dejando a un lado a algunos virtuosos del efecto dominó, hay muchos clubes que plagan los foros de Internet dejando su código amigo para poder intercambiar sus propias creaciones laberínticas.

Dobla tus muñecas hasta donde ninguna lo hizo antes

No llega a ser tan divertido como ver a alguien jugando sin las lentillas puestas. Agudiza sus demás habilidades, y esas cosas. Como la de caerse.

UN NADAL AMBIDIESTRO

¿Que jugar al tenis de Wii Sport a veces te saca de quicio? Pues imagínate jugando con dos Wiimandos a la vez. Jugar partidos de dobles uno solo contra la máquina pone a prueba tus muñecas y te hace moverte de adelante hacia atrás como si fueses un profesional del tenis con problemas de doble personalidad. Para comprobarlo, visita tinyurl.com/28nfdh

TRAUMATIZADOS

Mientras que muchos speedruns son demasiado profesionales, *Trauma Center* cumple a la perfección su trabajo a contrarreloj, incluso para los que no son capaces de terminar *Super Mario Bros* en cinco minutos[1]. Cuanto más rápido juegas, más fugaces serán tus cortes y mayores serán las opciones de fracaso; resulta curiosamente adictivo el ver cuánto puedes forzar la salud de un paciente en el nombre de la velocidad. Estos médicos sin moral...

Vale, pero, ¿por qué tiene que tener esa cara de susto cada vez que nos da la enhorabuena por el trabajo bien hecho?

Todos hemos visto a niños de seis años cogiendo un Wiimando y ganar a un jugador experto en Wii Sports, pero no cuando se trata de récords. ¡Venganza!

ENTRENANDO

Nuestros compañeros de elitescores.com están haciendo una dura liga de Wii Sports. El campeón debe dominar todos y cada uno de los juegos. Con una puntuación objetivo para la práctica de Tenis de 92, 950 puntos para la de golf y 92 puñetazos en la de boxeo, hablamos de números realmente complejos de superar; si hay alguien que pueda, esos sois los lectores de NGamer.

Sigue siendo uno de los favoritos, pero ni se aproxima a los 950 puntos de 1000 posibles que están en elitescores.com.

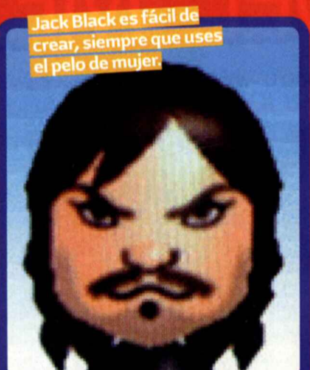




El multijugador es ideal para volver a jugar. ¿Pero? Son sólo cuatro niveles

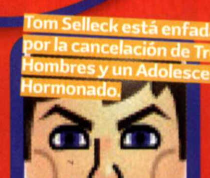
SEWiiMOS JUGANDO

Para ser un añadido de todo a un euro de usar y tirar para el Wiimando, *Wii Play* justifica dicho euro en términos de diversión. Refuerza el juego de los Tanques intentando ganar sin disparar ni un solo tiro; en vez de eso dedícate a ver cómo los enemigos se destruyen con sus propios cohetes. Complica "Encuentra al Mii" llenando tu canal Mii con 30 prácticamente iguales. Todavía más difícil.



Jack Black es fácil de crear, siempre que uses el pelo de mujer.

A Peter Jackson le queda bien su bigote Redondo.



Tom Selleck está enfadado por la cancelación de Tres Hombres y un Adolescente Hormonado.



Woody Allen ya tiene 71 años. ¡71!

CELEBRIDADES Mii

El canal Mii ha sido un éxito desde el primer día, casi más utilizado que ningún otro juego. Viendo el desfile constante de monstruos en las Wiis de nuestra oficina y el elevado número de Borats y Hitlers de la vida real, sabemos que estáis tan enganchados como nosotros. Preparaos para el concurso de popularidad "Check Mii Out" visitando www.famousmii.com/mii.

Estamos construyendo un ejército de Warios para matarte

TIRA CON ELLOS

Por mucho que lo intentes, hay algunos juegos que son un suplicio volverlos a jugar. Intentas buscar un incentivo para volver a jugar en todas tus adquisiciones, pero cuando te decepcionan constantemente, es hora de hacer un viaje a la sección de segunda mano de tu tienda habitual. ¿Los principales candidatos al destierro en Wii? *Medal of Honor*, *WarioWare* y (risita nerviosa) *Red Steel*.

¿Tal vez combinando *MOH* y *WarioWare* se podría crear un juego de pedos explosivos?

¿TE ATREVES?



A LAS ARMAS

Algunas ideas brillan con luz propia, pero sabemos quién puede hacerlo mejor. Vosotros. ¿Cómo exprimís la diversión de los juegos que tenéis? Queremos vuestros retos e ideas para alargar la vida de los juegos; tal vez hasta lleguemos a encontrar un hueco para ellas en próximos números. Envía tus retos a revistangamer@globuscom.es

1 Para los que estén interesados, la partida más rápida de la que hay testimonio de *Second Opinion* es de 1 hora y 49 minutos para terminarlo. Es sorprendente de ver y bastante útil para medir tu propia velocidad. ¿Tienes un par de horas libres? Compruébalo en: tinyurl.com/yqhc2k

TUS OPINIONES, EN EL FORUM

FÓRUM



EM@IL
revistagamer@globuscom.es

Qué opinión te merece NGamer. Qué piensas de Nintendo o cualquier otra compañía. Una foto disfrazado de Link, un poema de amor a Peach, un Mii que se parece a un personaje famoso, o una mancha que ha aparecido en la pared de tu cuarto con la cara de Mario.

En este número hemos querido saber que opina la industria, pero el **Fórum** a partir de ahora lo haces tú. Envíanos lo que te dé la gana.



DIRECCIÓN
Revista NGamer
Calle Covarrubias, 1
28010 Madrid

Para suscripciones, por favor consulta la página 97.

ENCUESTA

SMASH BROS y MARIO KART

Los dos son grandes títulos y los dos se podrán disfrutar online ¿A cuál de estos dos títulos crees que echarás más partidas en la red?

MES PASADO

¿Será Mario Galaxy mejor que Mario 64?

Sí 45%

No 29%

No son comparables 26%

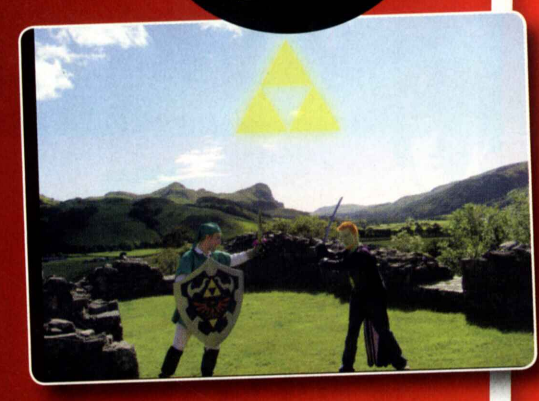
LA CARTA DEL MES



EUROPA EXISTE

Cuando pensamos en Nintendo, en la gente que son cabezas visibles en la empresa a nivel mundial, nos vienen a la cabeza nombres como Satoru Iwata, Shigeru Miyamoto, Reggie Fils-Aime. Japoneses y americanos. ¿Donde queda Europa?. Siempre da la impresion de que Europa esta a la cola, que somos los ultimos en todo y que la division europea de Nintendo es una mera comparsa. Todas los anuncios importantes de la empresa se hacen en Japón o en América y son llevados a cabo por representantes japoneses o americanos. ¿Acaso alguien sabe quién es el presidente de Nintendo Europa?.
Puede parecer que esto no tiene importancia de cara a los usuarios. Dejando al margen que al cambio en Europa pagamos bastante más por los juegos que en América y Japón (y que es común para todas las consolas), nos encontramos con cosas como que el número de lanzamientos es menor y que nos llegan con retraso respecto de las otras regiones (en ocasiones un retraso de bastantes meses) o que el Club Nintendo europeo es de risa respecto del americano y japonés. Aparte de packs y colores de consola que nunca han llegado a nuestra región.
Se hizo firmar digitalmente a los usuarios un nuevo contrato según el cual las estrellas caducaban al año de esta firma. Esto fue con el 15 de Julio de 2007 como fecha limite para aceptar las nuevas condiciones. ¿Estan esperando a que les caduquen las estrellas a los que tienen miles de ellas acumuladas y las quieren usar en la Consola Virtual?.
Si Nintendo diese un mayor protagonismo a su filial europea, seguramente obtendría mejores resultados todavía en un mercado potencialmente mas grande que el americano y el japonés.

ESTE MES, LA CARTA GANADORA SE LLEVA UN LIBRO DE ZELDA



ALMA NINTENDERA

Hola, tengo 25 años y llevo prácticamente toda mi vida jugando a videojuegos, empecé con un AMSTRAD y año tras año he seguido el crecimiento de este mundillo que tanto nos gusta y apasiona.
Pese a que tengo varias consolas de SONY (PSX, PS2, PSP), me considero especialmente nintendero, ya que la magia de Nintendo nos encanta a mi, al igual que a mi novia.

Para mantenerme informado del mundillo hoy en dia los foros de internet lo considero el medio de información más directo con diferencia pero nunca esta de más una buena revista en las manos para llevártela siempre encima. El problema es encontrar una revista nintendera que entretenga y sobretodo informe con objetividad. Estas cualidades sólo vi que las cumplía una revista que se distribuyó hace unos años, y se llamaba 64 MAGAZINE.

Ahora con vuestra nueva revista, la sonrisa que se me dibujaba en la cara al leer la 64 MAGAZINE ha vuelto a aparecer, por fin una revista impresa que entretiene e incluso te divierte y analiza con objetividad, eso es lo que me ha encantado de vuestra revista que tras leermela de principio a final, estoy deseando tener el próximo número en mis manos. Y es que puntazos como el de *"control+c y control+v"* para las sonrisas de los personajes de Nintendo hace que a uno se le escape una carcajada.
Con todo esto, por favor, seguid así, con ese enfoque cachondo y directo que en vuestro primer número habeis dejado claro.

Mario Pardo Fernández

Nunca debe faltar el humor y nunca debe faltar esa crítica a un sector que amamos y respetamos. Gracias por tu carta y así seguiremos.







DUDAS Y SUGERENCIAS

La revista en sí está muy bien, pero creo que con algunas "mejoras" sería mejor aún. Por ejemplo, a todos nos gusta decorar nuestro cuarto con las mejores novedades, y un póster doble con cada revista sería un gran acierto. Si, por ejemplo, en el segundo número regaláseis un póster con *Metroid Prime 3* por una cara y *Super Mario Galaxy* por la otra, seguro que triunfaríais (más).
Por otro lado, aunque esto no es algo demasiado importante ni imprescindible, sí que podríais tenerlo en cuenta, porque a la gente le suele gustar que sus revistas favoritas les regalen cosas. No sé si ya teníais pensado hacerlo, pero es una sugerencia. Cosas como pegatinas para los mandos de Wii o la misma consola, suplementos con reportajes/guías/trucos, postales nintenderas de navidad para mandar a los amigos o un juego de mesa Metroid por entregas son unos ejemplos muy sugerentes. Sé que requiriría su esfuerzo y su tiempo, pero dados los intereses de la sociedad actual, seguro que vale la pena. Pues gente, os dejo. Espero que sigáis apretando tan fuerte como en este principio, yo os seguiré hasta el final.

A ver si podéis saciar mi sed de respuestas.
1º) ¿Podéis contar algo más de *Kingdom Hearts* para Wii? ¿Datos, fotos, personajes? Se me han puesto los dientes largos sólo de pensarlo...
2º) Me quedé un pelín decepcionado con el pequeño reportaje de *Soul Calibur Legends*. ¿No habían prometido un control 100% con el Wii Mando y el Nunchako?
3º) ¿Qué sabéis de *Mario Kart* para Wii?
4º) ¿Algún nuevo diseño de Wii para el futuro? Al final nos cansaremos de la blanca...

Eloy Bouzas, Madrid.

Son opcines muy a tener en cuenta y que anotamos. Aunque con el libro de trucos del número anterior estarás satisfecho, ¿no?
1º) Kingdom Hearts 358/2 Days es para Nintendo DS, y forma parte del intento de Square Enix por expandir la franquicia. Roxas cobrará importancia y por lo que hemos visto hasta ahora el nivel técnico será altísimo.
2º) Y así será, habrá movimientos específicos para cada jugador, y dar espadazos con el Wiimote debería ser una experiencia de lo más gratificante. Por cierto, el juego ya es Gold en EE.UU. Lo verán el 30 de Noviembre. ¿Y nosotros, cuándo?
3º) En nuestra Preview de este mes tienes todos los detalles, ¿alguien dijo motos?
4º) Tiempo al tiempo, de momento, lo importante es fijarse en el interior. Pero llegarán, seguro.

LO MEJOR DE LOS FOROS

Únete a la discusión en http://foros.ngamer.es/

Nintendo no planea lanzar un disco duro para Wii.

Zaragonio. Despues de decirlo varias veces lo vuelve a decir,y ahora nos preguntaremos todos ¿Y cuando salga el wiiware que?

YOLEAN. Pues supongo que los juegos de Wii Ware serán como los de la consola virtual, en cuanto los compras los puedes borrar y volver a descargar gratis. Habrá que ir alternando los juegos que quieres tener guardados en la Wii.
O sino, están las SD no?

Jowser. El problema no es cuando salga WiiWare. El problema es cuando salga el Brawl y quieras aprovecharlo al 100%.

Smash Bros DS

Samus Brawl. Masahiro Sakurai, creador del personaje rosado Kirby, y la persona que está al cargo del nuevo juego Super Smash Bros. Brawl para Wii, ha desvelado desde la página oficial japonesa del juego que existe la posibilidad de que la consola Nintendo DS reciba una nueva versión de Super Smash Bros., aunque éste aún no está en desarrollo, pero una vez finalizado la versión de Wii se plantearán una nueva entrega para la portátil de Nintendo.

aritzb. El Smash Bros. DS está confirmado, se dijo a través de los foros de Nintendo América que cuando se terminase y se puntuase el Super Smash Bros. Brawl este juego se pondría en desarrollo.

Se rumoreo que podría ser un remake del Smash Bros. de N64 pero con mas personajes y unos gráficos mejores.

Osaka no Kotatsu. No, no, no y no. Lo siento pero un Smash en DS no me seduce, al contrario.

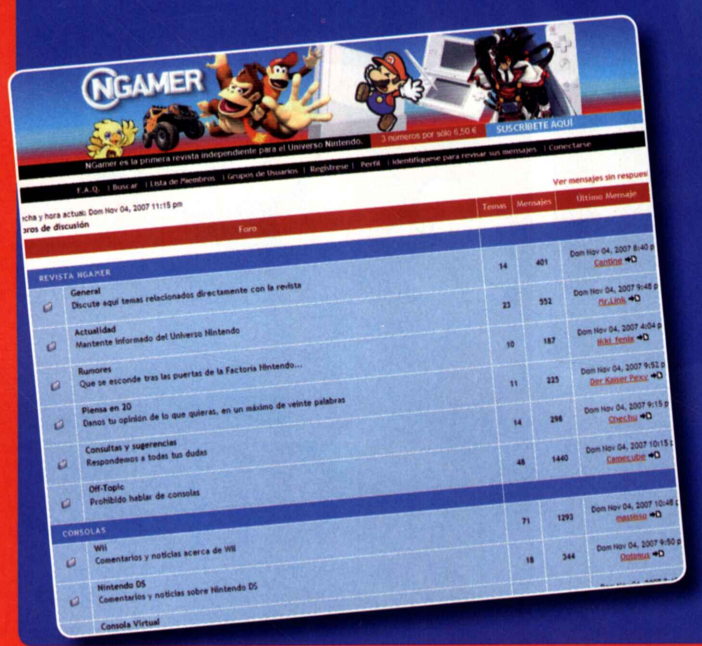
Sólo de pensar en un control en la doble pantalla similar al control wiimote del Brawl me tiemblan las manos

¿Quien a caído en las redes de Samus?

herme. Como veo que muchos del foro habláis muy bien del juego, incluido yo, pues para saber quien de vosotros lo tiene o lo tendrá en un periodo corto de tiempo.

Cantine. Yo caí. He jugado poco, pero me parece buen juego. Como soy novato en esta saga, no se si me impresionará más adelante.
Lo peor es el escaneo, ir analizando todas las cosas que te encuentres para tenerlas en la base de datos (no es obligatorio, pero si quieres conseguir toda la información...)

Melkor. Mucho mejor que el MP2, desde luego. Me encanta el control, la plena libertad que otorga, y no por ello es difícil apuntar. Y también que sea un ambiente menos claustrofóbico, Me encanta el comienzo, con naves luchando de fondo.



UNA GRAN FRIKI

Hola equipo de NGamer. Soy Elena ,una gran friki (de 16 añitos) de este mundillo videojuegüil.
Por primera vez en mucho tiempo habéis logrado que me emocione al leer una revista de videojuegos. Esto es lo que hacia falta en el mercado, ¡una revista seria y comprometida con el mundo del videojuego nintendero! Eso si, peloteo el justo, lo que mas me ha gustado de su revista han sido la zona de curiosidades, el fórum y la sección "download, recuerdos del pasado".



PIENSA EN 20

Di lo que quieras, pero tan sólo en veinte palabras.

NINTENDO PARA SIEMPRE
Con veinte palabras por poema
y de inspiración la revista,
en Nintendo encuentro el tema
para volverme yo un artista.

Podrá ser de veinte palabras
cada cuarteto que yo escribo,
pero no hay mejor entrada
para la revista que sigo.

Y como acabaré yo esto
de una manera mejor lograda,
si creo que para Nintendo
son pocas las veinte palabras.
Magnar

SOBRE PERIFÉRICOS
Pienso que el mando de Wii deberia estar libre de cualquier aparato que oprima su libertad y la del jugador..
Kaperucito

TALES OF SYMPHONIA
Divertido, emocionante, duradero, engancha, tiene momentos tristes y alegres, muchos ataques, magia, argumento impresionante, personajes carismáticos, muchas aventuras secundarias... E-S-P-E-C-T-A-C-U-L-A-R.
Link Sword

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
"Una maravilla atemporal. Simplemente, el mejor juego de la historia. Las sensaciones que te transmite las recordarás de por vida."
Dr. Vainilla

UN AÑADIDO MÁS, EL ZAPPER
Wii + Wiimote + Nunchuk + Mando clásico o GameCube + Zapper = No se deberían aprovechar así para tener una experiencia de juego completa.
Jowser

Por otro lado, me gustaría hacerles una pregunta que me asalta desde hace tiempo y no me deja dormir (es broma), he leido en muchos sitios que existe la continuación del popular videojuego *"Baten Kaitos"* (que me dejó alucinada por la calidad y originalidad que tenía en general) ¿sabéis si va a salir dicha "joya" en Europa? Muchas gracias campeones, y ¡seguid así!

Elena Alamillo.

Efectivamente, Baten Kaitos II existe, y pese a la cantidad de firmas que se hicieron, no llegó a Europa. Sería muy raro su lanzamiento en Europa a estas alturas, aunque siempre puede recurrir a la importación...

MÁS PREGUNTAS

Hola, me encanta vuestra revista, me gusta mas que todas las demas revistas de videojuegos, espero que sigais así número tras número y que mantengais ese gran catalogo de Wii que me impresionó por su cantidad de juegos y notas.

Ah, y si me pudierais, por favor, responder a unas preguntas...:
1º) ¿Merece la pena comprar el *Crash*?
2º) ¿Saldrá a la venta finalmente el juego *Project H.A.M.M.E.R.*?
3º) ¿El *Bleach* y el *Naruto* son recomendables? ¿Cual es mejor?

Alberto Tajuelo Real

1º) Seguramente con el análisis que realizamos este mes salgas de dudas.
2º) Se anunció hace unos meses que Project H.A.M.M.E.R. se había cancelado, aunque su motor se aprovechará para algún juego futuro.
3º) Como todos los juegos basados en licencias de anime, siempre influye tu gusto por la serie. A mí me gusta más Naruto que Bleach, con lo que juego más a éste.

CONSEJOS DE ÚLTIMA HORA

Tengo el mente tres juegos para la Wii, y quiero que me aconsegeis sobre cual debería comprarme: *Mario Party 8, My Sims o Mario Galaxy* (cuando salga a la venta), teniendo en cuenta que no me gustan los juegos de puzzles demasiados complejos y difíciles, con los que te pasas horas intentando resolver; mas bien los prefiero divertidos y sencillitos, creo que esto excluiría a Mario Galaxy, pero se le ve un juego muy chulo.
Por favor intentad resolver mi problema y contestadme. Grácias.

Esteban Sánchez.



Este erizo siempre enfadado...

Aunque con los tres juegos que has mencionado puedes pasar buenos ratos, no hay color. Sólo puedo invitarte a leer nuestro análisis de Mario Galaxy para que termines de convencerte. Galaxy debe estar en la estantería de todo poseedor de Wii.

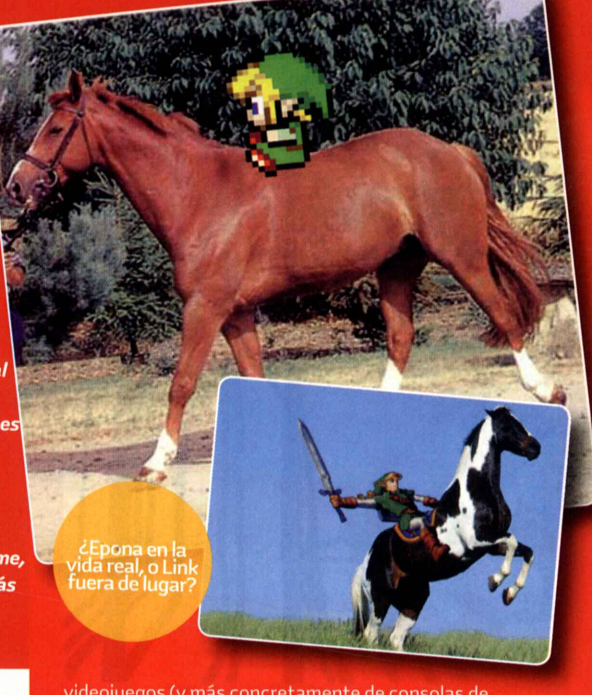
LOS PUNTOS SOBRE LAS ÍES

¡Por Dios, al final alguien que evalúe en condiciones!

Perdón por empezar así y no con un tradicional "muy señor mío" pero es que ya tenía ganas de ver una revista de videojuegos (y más concretamente de consolas de Nintendo) que pusiera los puntos sobre las íes, y si un juego es malo (o rematadamente malo) se diga y listo, no recibir una puntuación de un 82.

En fin... revisando un poco por encima el resto del catálogo de los juegos que he jugado, en general estoy más o menos de acuerdo con la puntuación que se les da a los juegos, por lo que creo que al fin he encontrado una revista que, junto con Edge, te puedes fiar de las puntuaciones. Igual estás de acuerdo o igual no, pero si un juego es malo (o consideráis que lo es) lo decís y punto.

Pedro Javier Mora Fernández



¿Epona en la vida real, o Link fuera de lugar?

Evidentemente, la última palabra siempre tiene que estar en boca del consumidor, pero si con nuestros análisis llegamos mínimamente a guiarte por el buen camino, ya estamos más que satisfechos.

HABLEMOS EN MILLONES

Bueno ya que son los primeros dias de vida de la revista no se exactamente que debo decir.
Quisiera expresar mi gratitud a Nintendo por ser la mejor compañia ya que tiene las mejores ideas y los mejores juego,que aunque no sean de graficos 10 a todo el mundo le gusta; y como prueba de lo que digo todo el mundo sabra que a hecho record con las ventas de Wii, 9.000.000 ni mas ni menos y que el pequeño fontanero nos a acompañado en nuestra infancia.
Bueno esto es todo y que tenga mucha suerte la revista.;)

José López

¿9 millones dices? A día de hoy, ¡Wii ya ha vendido más de 13! Y eso que no ha acabado la campaña navideña...

CAMPECHANOS

Lo que mas me gusta de NGAMER es que dáis a cada juego la puntuación que merece, y que vuestros artículos son muy completos a la par que graciosos y campechanos. Los puntazos de humor estilo "una máquina recreativa de Donkey Kong tenía menos RAM que un paquete de galletas chiquilín" o "Spidercerdo, spidercerdo, anda por el techo como spiderman" se agradecen muchísmo. O que os metáis con los individuos a los que les gusta decir que la gran N es para críos os convierte en la voz de los nintenderos. No son pocos los dependientes que te miran mal cuando vas a una tienda a comprarte el pokémon p/d.

Lo de la voz de los nintenderos es mucho para nosotros. Nos conformamos con poder tener voz.





LECCIONES DE HISTORIA TAITO

El cocinero de Panic Restaurant reparte justicia con su sartén

PUEDE CONTENER FRUTOS SECOS

Hola de nuevo, lectores de NGamer. Si disfrutásteis de la pincelada histórica del número anterior con Square Enix, preparaos para lo que viene a continuación. Toda compañía tiene un comienzo.

La historia de Taito es complicada, ya que no deriva en un cúmulo de éxitos como en el caso de la creadora de Final Fantasy y Dragon Quest. Tras más de 30 años en el sector, su mercado está abarrotado de innumerables remakes.

No es así el caso de nuestra consola virtual que sigue produciendo grandes éxitos mientras se dedica a hacer homenaje a los de antaño. Hablaremos de muchos de ellos, pero no dejes de echarle un vistazo a nuestro amplio reportaje sobre un juego que lleva con orgullo su nombre: *Sin & Punishment.*

Para terminar, una mirada al pasado, para conocer el futuro de la moda retro, con la sección de noticias y la máquina de tiempo. Buen viaje.

Cuidado: se acerca un gigantesco 'afro' de combate". Con sólo esta frase se salvó de la quema de la crítica *Furu Furu Park*, el título de Taito centrado en el estilo afro. No porque se basase en dicho estilo, sino por el guiño bañado en nostalgia a su título de 1986 Darius y su alocado mensaje de "¡Aviso! Se acerca una gigantesca nave de combate a toda velocidad". Recuérdale a un periodista el pasado de Taito y guardará las garras.

¡AVISO! SE ACERCA UNA GIGANTESCA MÁQUINA DE VENTA DE CACAHUETES

Fundada en 1953 por el hombre de negocios ruso Michael Kogan, era difícil ver un futuro de alienígenas pixelados y de encantadores dinosaurios que lanzaban burbujas de Greener en la recién nacida Taito Trading Company, dedicada al negocio del vodka y las máquinas expendedoras de cacahuetes.

No lanzaron su primera máquina recreativa hasta 1973. ¿Cuál fue el juego cuya creación llegaba tras 20 años dedicados a la industria de los aperitivos? *Astro Racer.* Después de este llegó *Elepong,* también sin frutos secos y un descarado plagio a ***Pong,*** aunque disfrazado bajo ese sutil cambio de nombre.

Si hubiese que asociar palabras clave a las creaciones de Taito a mediados de los 70, serían "coches" y "pistolas". Todos los demás juegos tienen el término "carrera", "misil" o "fuego" en su nombre, muchos hundiéndose en la oscuridad lejos del *Gun Fight* de 1975, el primer juego recreativo japonés en ser exportado a Norteamérica.

¡AVISO! SE ACERCA UN GRAN ÉXITO

En 1978 cambió la suerte, no sólo la de Taito, sino la de Japón en general, con el lanzamiento de *Space Invaders*. Creado y desarrollado en solitario por Tomohiro Nishikado, las raíces del juego se pierden entre unas cuantas confusiones anecdóticas.

Muchas historias cuentan que Nishikado se basó en un sueño sobre un niño que esperaba que Papá Noel descendiese del cielo con regalos, pero que en vez de eso aparecía una armada alienígena. En entrevistas posteriores, Nishikado admite que el juego empezó como un shooter de aviones, pero resultaba muy complejo representar los vehículos militares, y de ahí los alienígenas. Se negaba moralmente a

HISTORIA ENLATADA

EL TAITO QUE NOS GUSTA





Sonic Blast Man Famoso por su recreativa, en la que dejarte los pulgares y muñecas durante horas. El súper puñetazo patentado de Sonic Blast Man resulta genial con el mando de Super Nintendo.



Cameltry Incluido en *Furu Furu Park*, es casi el predecesor en 2D de Kororimpa³. Basado en atravesar un laberinto, todo gira alrededor de tus bolas. Las del juego, claro.



Parasol Stars El tercer juego de la saga *Bubble Bobble*. En él debías coger a tus enemigos y tirarlos con la ayuda de tu fiel paraguas. La mejor versión es la de Game Boy, pero la de NES servirá.



Cloud Master Juego de scroll horizontal sólo para Japón, con enemigos que incluyen fideos voladores y osos armados; Es un clásico de NGamer. Esperamos paellas para la edición española.

NOVEDADES CONSOLA VIRTUAL p88
Lo que nos depara el catálogo de este mes



1 Qix ha dado lugar a muchas versiones adultas en las que completar el mapa revelaba lentamente imágenes sonrojantes de chicas (2). 2 De forma más inocente, si has jugado a Canis Canem Edit de Rockstar, podrás reconocer a Qix como el minijuego de la clase de arte.

"Cualquier fan del anime, los jefes gato y los robots gigantes estará encantado"
SIN & PUNISHMENT PÁG 100

LOAD



acabar con formas antropomórficas, así que los alienígenas estaban basados en criaturas vistas en La Guerra de los Mundos.

¿Que dónde está el cambio de fortuna para Taito y Japón del que hablábamos antes? *Space Invaders* le reportó a Taito 500 millones de dólares y fue tan popular en Japón que el gobierno tuvo que cuadruplicar la circulación de monedas para poder abastecer la falta de yenes debida al movimiento en las máquinas recreativas. Es el tipo de histeria jugable colectiva que sólo se volvió a ver con la famosa ley "nada de jugar a Dragon Quest en los días de diario".

Libre de cantantes escoceses, aquí se opta por la villanía de los marines.



Ah, Bub y Bob. ¿Y Buba, de Double Shot? NO. No lo vuelvas a mencionar nunca.

¡AVISO! SE ACERCA EL EPÍLOGO A LA HISTORIA

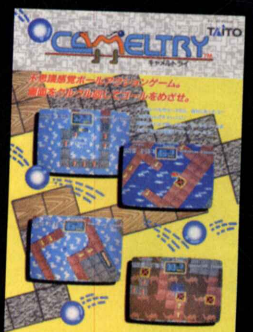
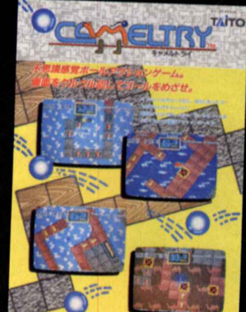
Space Invaders le dio a Taito el impulso que necesitaba para comenzar la expansión. Llegarían *Qix*[1], *Elevator Action*, *Bubble Bobble*, *Darius* y *The New Zealand Store*. Fue un período que sus títulos en la actualidad no pueden igualar, algo que seguramente explica los recopilatorios retro en los que caen muy a menudo.

Con un catálogo establecido de juego, la innovación saltó por la ventana a favor de incontables regresos. En el año 1992 hubo rumores de una consola de 16 bits potencialmente interesante con formato CD. La WOWOW debería ofrecer una emulación casi perfecta de las recreativas de Taito, con una antena satélite para descargar contenido. Nunca llegó a materializarse.

Con la bancarrota creativa pero con estabilidad económica, el final de esta lección es extraño. Taito, que sigue siendo un gigante de los recreativos a día de hoy, fue absorbida por Square Enix en 2005 por 409 millones de dólares; una decisión tomada por los directivos de la compradora, que querían su trozo del pastel en los salones. Aún así, considerando la reputación de Taito en los recreativos, se vendieron por un puñado de cacahuetes.



Arkanoid está prohibido en la revista. Así que aquí tenéis el poster.

Cameltry va a llegar a DS, bajo el nombre de Labyrinth..

HACIENDO DEL TIEMPO NUESTRO MEJOR ALIADO

RETRO DESCARGAS

ESTE MES, EN LA CONSOLA VIRTUAL:

YOSHI'S STORY

CONSOLA: **NINTENDO 64** PUNTOS WII: **1000**
PEGI: **3+** JUGADORES: **1**

Una segunda parte que bien vale su peso en...¿huevos? En esta ocasión, Bebé Bowser hace de la suyas robando el Árbol de la Súper Felicidad (en su línea). Un plataformas 2.5D lleno de color y con Yoshis saltando por todo el escenario.



CASTLEVANIA II

CONSOLA: **NES** PUNTOS WII: **500**
PEGI: **7+** JUGADORES: **1**

Durante un tiempo, hasta la llegada de Lamment of Inocence en Playstation 2, Simon's Quest fue el primero en orden cronológico de la saga Castlevania, y su protagonista el primer cazavampiros. Jugabilidad de la buena para los amantes de los primeros Castlevania.



SUPER METROID

CONSOLA: **SNES** PUNTOS WII: **800**
PEGI: **7+** JUGADORES: **1**

Volvemos a disfrutar de la anterior perspectiva de Samus Aran en el juego que marcó cómo serían los siguientes. Un paso adelante en las aventuras de la cazarrecompensas, tanto en su jugabilidad como en su historia.



STREETS OF RAGE 3

CONSOLA: **MEGA DRIVE** PUNTOS WII: **800**
PEGI: **7+** JUGADORES: **1**

Con un guión digno de "Los ladrones de cuerpos" Axel, Skate y Blaze vuelven ha encontrar una excusa para salir a la calle a enseñar a unos cuantos robots que los humanos son más eficientes. El beat'em up definitivo en tu consola virtual por un puñado de puntos Wii.



¿Quién iba a pensar que Streets of Rage iba a tener un argumento tan surrealista?

Indiana Jones and the Last Crusade Si querías una horrible versión en mapa de bits de Harrison Ford o Sean Connery, no busques más, la tienes en esta sorprendente y fiel versión de la película.

Inséctor-X Insectos mecánicos que siembran el caos en tu jardín. Este juego de NES, que es un shooter horizontal, cuenta también con una simpática versión de cabezones para Mega Drive.



Renegade Otro de esos "rescata a tu novia de sus secuestradores". Destacan las patadas en el trasero y las voladoras sobre el hecho de que estás acabando con toda la población de Brooklyn.



Operation Wolf Shooter sobre raíles con una creativa pantalla de fin de episodio; el mensaje final del Presidente variaba de tono según el número de rehenes salvados. Gracias, pero no, gracias.



Pocky and Rocky Aunque fue desarrollado finalmente por Natsume, el concepto fue creado por Taito con anterioridad en la recreativa KiKi KaiKai y posteriormente se licenció para SNES.



3 La recreativa japonesa de Cameltry contó con una traducción al inglés bastante pobre, que daba la enhorabuena a los jugadores de récord con el mensaje: "Eres un jugador artístico". Tras acabar cada circuito, te recompensaban con un dibujo de tu bola y una gama de objetos, incluyendo al monstruo de Frankenstein, un portaaviones y un jarrón de girasoles. Qué bien...

ADORAMOS ESTE JUEGO

SIN & PUNISHMENT

¡Nuestros sueños se hacen realidad en la Consola Virtual!

Sin & Punishment, el gran juego de N64 que no llegó a ver nunca la luz fuera de Japón, llega al fin a todo el mundo. Está ya disponible en la Consola Virtual, y si por un casual eres aficionado a los shooters, a las películas de anime, a los robots gigantes o a los gatos por jefes finales, este es tu juego.

Se trata de un shooter apocalíptico que, posiblemente, es mejor y tiene más estilo que *Lylat Wars*. Con una procesión de momentos gloriosos que se suceden a toda velocidad y con los combates contra jefes finales más increíbles, *Sin & Punishment* es nuestro juego favorito de Tresaure, más que *Gunstar Heroes*.

Es el título que hemos estado esperando más que ningún otro en la CV y, si tiene éxito, cabe la posibilidad de ver otros juegos japoneses en el futuro próximo. Así que debéis descargarlo. Por el momento sólo está disponible en Europa, lo que tal vez sea la cosa más agradable que haya hecho Nintendo por nosotros.



ICÓNICO

Nada supera el estar de pie en un trozo de portaaviones destrozado, viendo gracias a la telequinesis, mientras cientos de aviones te atacan, misiles por todos lados y con todo el mundo girando 360º.

EL TREN INFERNAL

Este veloz tren está plagado de pérfidos monstruos, incluyendo un jefe final bacteriano que seguirá creciendo hasta llenar toda la pantalla si no acabas antes con él devolviéndole sus propios misiles.



DE LADO

Curiosamente, uno de los niveles es en scroll lateral, lo cual muestra la versatilidad del juego cambiando completamente la perspectiva pero manteniendo el mismo sistema de control. Nos gusta.





CON ESPADAS

Pulsa dos veces el botón de ataque cuando tengas a un enemigo cerca y le empujarás hacia sus compañeros haciendo uso de tu espada. Pero en este jefe final dejas tu pistola para un enfrentamiento por todo lo alto.

EL CONTROL

En N64, el joystick controlaba el cursor, el gatillo disparaba el arma, los botones C a izquierda y derecha movían el personaje y el botón lateral superior derecho saltaba. Pulsando A se cambiaba el cursor entre sus modalidades de estilo libre o lock-on. Tan sencillo como suena, sí.



Las escenas de vídeo narran la historia de una futura guerra en Tokio.

TORERO

Dale a este toro mecánico una dosis de su propia medicina empujándole a espadazos desde lo alto de un rascacielos. El ataque con la espada de cada personaje infringe mucho más daño que las armas láser normales.

Controlas a tres personajes durante el juego: un tío y dos señoritas



SALTA ENCIMA

Deberás saltar por encima de algunas cosas peligrosas, como esa cuerda eléctrica. Puedes usar el doble salto, cambiando de dirección en el segundo salto, o rodar hacia un lado pulsando dos veces una dirección. Ciertos personajes pueden teletransportarse por la pantalla.

COMBO

Tu puntuación de combo contabiliza el número de disparos que han alcanzado su objetivo desde la última vez que moriste. Hay un tiempo límite en cada sub-escenario, y quedarse sin segundos supondrá perder energía. Maximizar el daño será una estrategia clave.

TRES RAZONES...

Por qué S&P sigue siendo el Nº1



APARTADO VISUAL

Los gráficos han envejecido muchísimo mejor que otros juegos de N64. Tiene un aspecto genial.



VARIEDAD

Por tierra, por mar, en el espacio... *Sin & Punishment* desprende imaginación por los cuatro costados.



REJUGABLE

Se tarda apenas dos horas en acabarlo, pero los récords y los geniales escenarios lo hacen atemporal.

NOTICIAS CONSOLA VIRTUAL

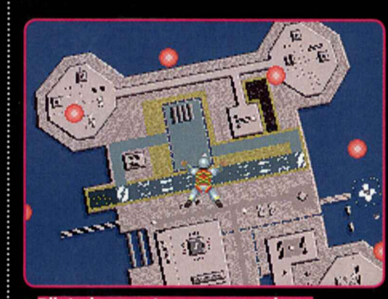
MIRAR AL PASADO PARA SABOREAR EL FUTURO

El famoso combate entre Michael Max y 1P de 1991. Siempre nos gustó más el hermano de 1P, 2.

3D Ant Attack. Hormigas. Que atacan. En 3D. Más o menos.



Tienes una gráfica capaz de crear maravillas visuales. ¿Y qué haces? Las aventuras de la tierra marrón.



Pilotwings: antes un rumor, ahora confirmado. ¡Pingüinos al ataque!

Más te vale estar emocionado con las noticias porque la sección de este mes hará tus delicias". Una pequeña rima libre inspirada en *PaRappa The Rapper* para vosotros. Además, con una buena razón. Masaya Matsuura, creador del perro rapero tan delgado como el papel de fumar, mencionó la CV cuando se le preguntó por sus planes de contenido descargable para la consola. ¿Un juego de baile para WiiWare? Que sea Vib-Ribbon, por favor.

Matsuuya sonríe mucho. ¿No ha visto su camisa?

Resulta realmente satisfactorio ver cómo se está jugando últimamente con el botón de "hacer cosas buenas para la Consola Virtual". Con la aparición de Yoshi's Story de la nada en las CV americanas y Pilotwings confirmado por fin, Nintendo está preparando más lanzamientos interesantes de N64/SNES aparte de los grandes éxitos clásicos y predecibles.

Esto se compone, claro está, del genial festival Hanabi que tuvo lugar durante las tres últimas semanas de septiembre. Ofrecer a los usuarios europeos la oportunidad de jugar a las que eran exclusivas japonesas fue todo un golpe maestro para satisfacer a los aficionados por parte de una compañía a la que se acusa a menudo de ignorar a sus fieles seguidores. Sin And Punishment es, indiscutiblemente, la estrella del espectáculo, pero también fueron muy apreciados los Super Mario Bros 2 y Super Mario Picross originales.

Al fin tenemos confirmación de Neo Geo (aunque no llegó a su prometido estreno japonés del 11 de septiembre). A 900 puntos el juego, podrás luchar en Fatal Fury: King of Fighters, World Heroes, Malician Lord y Art Of Fighting. Hazte con un mando arcade.

También continúan los rumores de una posible aparición en la CV de Commodore 64 y ZX Spectrum, con el anuncio de dos antologías para DS y Wii respectivamente. Los títulos no están acelerando el pulso de los retrófilos, ya que en los foros se desprecia a los supuestos juegos como un montón de títulos de bajo nivel, apoyados sólo con unos pocos éxitos como 3D Ant Attack.

MÁQUINA DEL TIEMPO

Las ofertas de la CV japonesa que pronto podríamos catar

Los molestos ladridos de Kazumi Totaka van a sonar pronto en las Wiis europeas ya que Yoshi's Story (**1**) de N64 ha aparecido en la CV americana.

Mientras, en Japón se ha confirmado el lanzamiento de la secuela de destruir huevos de HAL para NES Adventures Of Lolo 2 (**2**) y de Bases Loaded (**3**), el juego de béisbol de Jaleco también para NES. Del mismo modo, los aficionados japoneses de Mega Drive pueden prepararse para la velocidad y los disparos láser de Atomic Runner (**4**) y para la secuela de Shinobi, Shadow Dancer (**5**). Los aficionados a las recreativas se están poniendo las botas. Las terceras entregas tanto de Golden Axe (**6**) como de Streets of Rage (**7**) llegarán a la CV, y pronto las seguirá el juego de Mega Drive Super Thunder Blade (**8**), que es básicamente Space Harrier pero con helicópteros. Además, el guerrero cadáver de Samurai Ghost (**9**) llega para infestar con el listado de PC Engine.















LA GRAN LISTA

NO MALGASTES TUS PUNTOS. TE AYUDAMOS A SEPARAR LAS JOYAS DE LA BASURA

JUEGO	¿DE QUÉ VA?	¿SÍ?
NES		
Adventures Of Lolo	Puzzle que deja en ridículo a otros	✓
Balloon Fight	Fusión entre 99 Red Balloons y Joust	✗
Baseball	Tedio deportivo básico	✗
Castlevania	Viaje lateral para acabar con Drácula	✓
Donkey Kong	Asuntos de monos tradicionales	✗
Donkey Kong Jr	Pequeños simios y abejas	✗
Donkey Kong Jr Math	Molesto mono matemático	✗
Excitebike	Crea tus propias pistas de moto	✓
Galaga	Similar a Invaders algo mejorado	✓
Gradius	Shooter protónico con scroll	✗
Ice Climber	Escaladores en el hielo muy monos	✓
Ice Hockey	Lenta acción cinco contra cinco	✗
Kid Icarus	Un poco de Zelda, un poco de Metroid	✓
Kirby's Adventure	Diversión con plataformas flotantes	✓
Legend Of Zelda	La aventura original	✓
Lunar Pool	Una piscina en la luna. Sí.	✗
Mach Rider	Road Rash, pero sin ser Road Rash	✗
Mario & Yoshi	Puzzle excesivamente tedioso	✗
Mario Bros	Fontanero a una pantalla	✗
Mega Man	Aventura difícil y que requiere oficio	✗
Mighty Bomb Jack	Plataformas basado en bombas	✗
NES Tournament Golf	El golf de Wii Sports, pero en viejo	✗
Ninja Gaiden	Acción ninja esencial	✓
Ninja Jajamaru-Kun	Impronunciable e innecesario	✗
Pac-Man	Waca, waca, waca, etc	✓
Pinball	Mesas vacías y abstractas	✗
Punch-Out!!	Emocionante lucha con los puños	✓
Soccer	No es PES	✗
Solomon's Key	Juego de puzzle olvidado	✓
Super Mario Bros	Está en otro castillo	✓
Super Mario Bros 2	No es el Mario "real", pero sí genial	✓
Super Mario Bros 2 (JPN)	Difícil para los aficionados a Mario	✓
Teenage Turtles	Plataformas extremo de los 90	✗
Tennis	La NES no puede con estas físicas	✗
Urban Champion	Hilaridad con las peleas de borrachos	✓
Volleyball	Abominación demasiado compleja	✗
Wario's Woods	El momento de gloria de Toad	✗
Wrecking Crew	Mario patea taquillas	✗
Xevious	Difícil shooter arcade	✗
Zelda II	El del scroll horizontal	✗
SNES		
ActRaiser	SimCity con combates con espada	✓
Breath of Fire II	Excelente RPG de fantasía	✓
DK Country	Todo sobre los gráficos	✓
DK Country 2	"Buenos gráficos", dice Kittsy	✓
F-Zero	Veloz juego de carreras futurista	✓
Final Fight	Alcalde musculoso y luchador	✓
Gradius III	Hazte mejor con R-Type III	✗
Kirby's Dream Course	Básicamente, minigolf. Con Kirby	✗
Kirby's Ghost Trap	Clon rosa de Puyo Puyo	✗
Mystical Ninja	Plataformas de la vieja escuela	✓
R-Type III	Shooter decente	✓
Sim City	Planificación urbana	✗
Street Fighter II	Enfrentamientos legendarios	✓
Street Fighter II Turbo	Hyper Fighting	✓
Super Castlevania IV	Aventura para eliminar vampiros	✓
Super Ghouls 'n Ghosts	Joya de las plataformas	✓
Super Mario Picross	Rompecabezas de tallar bloques	✓
Super Mario World	El trabajo de un genio	✓
Super Probotector	Duro como un muro de hormigón	✗
Super R-Type	Hazte mejor con R-Type III	✗
Vegas Stakes	Apuestas algo sombrías	✗
Zelda: Link to the Past	Realmente épico	✓
N64		
F-Zero X	"Maldita sea, esto es rapidez"	✓
Lylat Wars	Nombre absurdo, gran juego	✓
Mario Kart 64	Carreras entre cuatro	✓
Paper Mario	RPG que hace sonreír	✓
Sin and Punishment	Genial shoot'em'up de anime	✓
Super Mario 64	Plataformas revolucionario	✓
Wave Race 64	Diversión sobre motos acuáticas	✓
Zelda: Ocarina Of Time	El primero en 3D	✓
Mega Drive		
Altered Beast	Festival de golpes arcade	✗
Bio-Hazard Battle	Shooter orgánico	✗
Bonanza Bros	Robos silenciosos	✓
Columns	Puzzle sin carisma	✗
Comix Zone	Lucha artística y original	✓
Crack Down	No confundir con el de Xbox 360	✗
Dr Robotnik	Puyo Puyo con otro nombre	✗
Dynamite Headdy	Original clásico de las plataformas	✓
Ecco The Dolphin	Aguanta la respiración	✓
Ecco: Tides Of Time	Que alguien recoja las redes de atún	✗
ESWAT: City Under Seige	Sencillo shooter urbano	✗
Gain Ground	Shooter con una sola pantalla	✗
Ghouls N Ghosts	Difícil y cruel	✗
Golden Axe	Anticuado beat'em'up fantástico	✗
Golden Axe II	Quédate con Streets of Rage	✗
Gunstar Heroes	Shooter muy imaginativo	✓
Kid Chameleon	Clon de Cory Feldman con máscara	✗
Ristar	Más lento que un erizo	✓
Shining Force	RPG por turnos de culto	✓
Shining in the Darkness	Quédate con Shining Force	✗
Shinobi III	La culminación de la saga	✓
Sonic The Hedgehog	Mejor que Alex Kidd	✓
Sonic 2	Más anillos, con más velocidad	✓
Sonic the Hedgehog 3	Llega Knuckles y Tails vuela	✓
Sonic Spinball	Inteligente aventura de pinball	✓
Space Harrier II	Débil lejos de los recreativos	✗
Streets Of Rage	Combates con botellas rotas	✓
Streets Of Rage 2	Gamberros golpeados con patines	✓
Story Of Thor	Fornido RPG de acción	✓
ToeJam & Earl	Los alienígenas son excéntricos	✗
ToeJam & Earl 2	No tan funky como el primero	✗
Vectorman	Un poco como Gunstar Heroes	✓
Virtua Fighter 2	Lucha con reenderizado 3D	✓
Turbografx		
Air Zonk	Bonk se apunta al shooter con scroll	✓
Alien Crush	Pinball de fantasía	✗
Battle Lode Runner	Plataformera para cinco jugadores	✓
Bomberman '93	Acción para cinco jugadores	✓
Blazing Lazers	O GunHed: explosión genial	✓
Bloody Wolf	Extrañas animaciones de enemigos	✗
Bonk's Adventure	Cavernícola que se come la pantalla	✓
Bonk's Revenge	Más Bonk para tus puntos	✓
Bonk 3: Bonk's Big Adventure	Todavía más Bonk para tus euros	✗
Chew Man Fu	Peligros tras las esquinas	✓
China Warrior	Geniales monjes dando patadas	✓
Cratermaze	Una variante de Bomberman	✗
Dead Moon	Shooter con scroll para salvar la luna	✗
Devil's Crush	Satánico pinball fantástico	✓
Double Dungeons	Aventura hacia el tedio	✗
Dragon's Curse	O Wonder Boy III	✓
Dragon Spirit	Shooter con scroll. Y con dragones	✗
Drop Off	Seguramente lo tires	✗
Dungeon Explorer	Lucha contra avispas bajo tierra	✗
Galaga '90	Esto es un baile galáctico	✓
JJ & Jeff	Locura de chorrear todo con aerosol	✗
Military Madness	Estrategia basada en la luna	✓
Motoroader	Conducción horrible	✗
Neutopia	Quiere ser Zelda. No lo consigue	✗
New Adventure Island	Skateboard prehistórico	✓
Ninja Spirit	Como Shinobi, bastante bueno	✓
R-Type	Estupenda conversión de recreativa	✓
Shockman	Mega Man, pero sin el mega	✗
Silent Debuggers	on exterminadores en el espacio	✓
Soldier Blade	Shooter para expertos, parte dos	✗
Splatterhouse	Sangrientas patadas y puñetazos	✗
Super Star Soldier	Shooter para expertos, parte uno	✗
Victory Run	Carreras que hacen daño a la vista	✗
Vigilante	Fornida venganza urbana	✗
World Sports Competition	Atletismo para cinco jugadores	✓

La ESRB sigue su camino clasificando los juegos de SNES Super Mario RPG (**10**), Street Fighter 2: The New Challengers (**11**) y Tin Star (**12**) (un shooter del oeste para Super Scope). A la lista de NES llega Castlevania 2: Simon's Quest (**13**), lo cual supone más muertes dolorosas para Matthew.

Por fin, Hudson nos ofrece para PC Engine: el colorido plataformas Legend of Hero Tonma (**14**) y World Class Baseball (**15**).



Wii EN LA RED

Bloques mentales libres tras descargar las noticias importantes de la red: 14.367

ENTRA EN JUEGO

Más proyectos de online para Wii, ¿pero cuándo?

Todos hemos estado dándole vueltas a la noticia de que *Guitar Hero III* para Wii poseerá capacidades online; sin embargo, aún se desconoce si tendrá bonus para descarga. "Estamos trabajando con Nintendo para ver cómo ofrecer esas funciones," dicen los chicos de RedOctane. Si eso significa tener que pagar por canciones extra como hacen los dueños de una Xbox 360, por favor dejad de trabajar en ello ya. Gracias.

Observa

Nintendo ha empezado a enviar e-mails a los propietarios de una Wii diciéndoles que se han lanzado nuevos juegos para la Consola Virtual, con vínculos al vídeo de los juegos en cuestión. Aunque lo que preferiríamos es ver el vídeo de los juegos en el Canal de Compras justo al lado de cada título disponible, nos parece un paso en la dirección correcta: es como decidirse a hacer un pastel cocinando todos los ingredientes por separado.

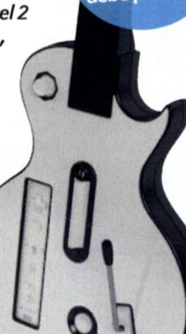
Oficialmente, Red Stell 2 no existe. Oficialmente...

Y aprende

El mes pasado se presentó una herramienta de marketing más directa: el lanzamiento de 'canales de autobombo publicitario' especializados (la denominación es nuestra): el primero está dedicado a *Metroid Prime 3*. Descargable de modo gratuito desde el Canal de Compras, esta colección de trailers e información de *MP3* ocupa un hueco del menú de la Wii. Mientras que en Estados Unidos se fue llenando poco a poco, aquí nos ha llegado todo el contenido de golpe. Esperamos algo similar con *Super Mario Galaxy*.

Aunque aún no se ha anunciado oficialmente, todo hace pensar que *Red Steel 2* soportará juego en línea, esperemos que después de erradicar todos sus errores y fallos, y también un mejorado modo multijugador. Por supuesto, contamos los días que faltan hasta que llegue *Smash Bros.*

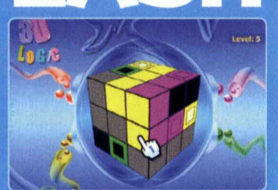




¿Guitar Hero 3 sin opciones online en Wii? Nintendo no lo debe permitir

APTOS PARA OPERA
5 JUEGOS FLASH

3D Logic



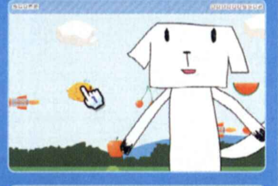
No te dejes engañar por los primeros niveles. A partir del nivel 15 empieza a complicarse de verdad, a medida que trazas itinerarios de muchos colores.

Drunk Walk



Hará que te sientas como un viernes por la noche: usa el mando de la Wii para ir de derecha a izquierda intentando evitar que tu borrachín se desplome. ¡En alemán! **tinyurl.com/2h56fy**

Distraction



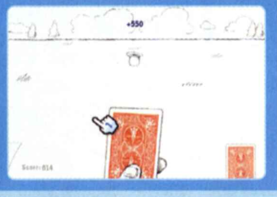
La acción transcurre en un segundo plano: tú intentas ignorar a ese perro de feos trazos que estorba en primer plano, y los bruscos cambios en el tamaño de la pantalla. **tinyurl.com/2eglqv**

Robo-Chess



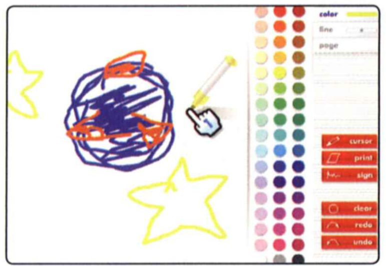
En realidad no está nada mal como robot de ajedrez. Reconocemos que no somos jugadores frecuentes de este juego de mesa, pero ha logrado seducirnos con su aspecto. **tinyurl.com/2fre4g**

Throwing cards



Un juego extraño. Estás echando unas cartas al sombrero de un mago, aunque en realidad eres un actor yanqui que trabaja en una comedia y acaba de ser despedido. **tinyurl.com/23eur2**

8 WEBS PARA LAS TARDES DE MAL TIEMPO



Paint Playback

Más allá de la típica aplicación de pintura, reproduce en vídeo cómo fuiste creando tu obra maestra después de pintarla. **tinyurl.com/yvc58l**



Haz tu propio discurso Bush

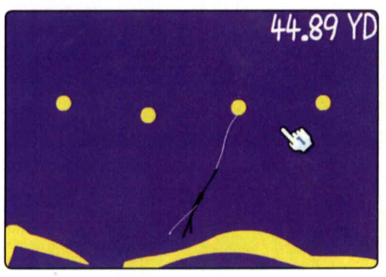
Será una chorrada, pero disfrutarás escribiendo tu propio discurso y poniéndolo en boca de Bush. ¡Y trae efectos sonoros! **tinyurl.com/2aolj2**

YOU FOOL!!!

If you want to try again then hit the BIG rewind button, that is, if you're smart enough to!

Tonto-test

Pon a prueba tu cerebro en cualquier momento. Te llamarán tonto varias veces, sobre todo si pulsas el botón erróneo para reiniciar el juego. **tinyurl.com/2yxmto**



Double Wires

Es una especie de 'apunta y dispara' con gracia. Resulta infantil y no demasiado fiel a las leyes de la física, pero engancha y es divertido. **tinyurl.com/2h8rqu**

NOTICIAS Wi-Fi

Los desarrolladores comienzan a tomar en serio las capacidades online de Wii

Nuestra charca de noticias relacionadas con el Wi-Fi se está alborotando de manera salvaje. Sólo puede significar una cosa: ¡'Recórcholis'! *Real Motion Fishing* cuenta al fin con un modo multijugador que soporta Wi-Fi. ¿Cómo se te da la pesca? Los detalles son pocos todavía, pero para el mes que viene ya habremos probado el juego y podremos hablaros de él en primera persona.

Cuando los peces dejan de agitarse y el lodo de la charca se ha asentado de nuevo, podemos fijar mejor la mirada en las aguas de *Monster Lab*, el título de Backbone a medio camino entre Frankenstein y *Pokémon*. Dado que buena parte del juego trata sobre miembros y cabezas para tus criaturas, evidentemente hay mucho margen para personalizar el aspecto de tus monstruos.

Más interesante es el maquillaje de cada parte del monstruo. Basado en minijuegos a partir del modo aventura, la calidad de los ingredientes y el ritmo del minijuego serán determinantes, si bien podrás aportar elementos especiales a través de Wi-Fi. De aquí a que salga el próximo junio habrá más novedades.

Medalla de Honline

De la construcción de monstruos a la destrucción de nazis. *Medal of Honor Heroes 2* parece que va adquiriendo forma y que va ser una apasionante experiencia online. EA promete hasta 32 jugadores simultaneamente, y que gustará por igual a defensores y detractores de Zapper.



Pese a sus dos horas de correteo de un lado para otro, nosotros disfrutamos bastante *Medal of Honor*. A pantalla partida es tan bueno como su bullicioso modo multijugador.

Para ayudar en el sistema de apuntado a los que utilicen Zapper, tendrás un sistema de bloqueo con el botón Z que le sigue el rastro a esos nazis. Los seis mapas prometidos suenan un poco a timo, pero la opción de votar la expulsión de jugadores lo acercan más que nunca a los juegos on line "normales".

UNA VUELTA POR EL MUNDO



EEUU



Pobrecita 'Yanquilandia'. Se han quedado un poco obsoletos, ¿no? Vale, es cierto que tuvieron *Pokémon* con unos meses de adelanto, pero ¿qué más? *Mario Strikers* llegó primero a Europa que al resto del mundo. ¿Alguien sigue todavía jugando a esto? Aparte de los japos, queremos decir. Dudamos que en EEUU jueguen mucho ahora que ha salido *Madden NFL 08*. Han recibido también *FIFA 08*, así que esperemos que todos tengan las zapatillas de fútbol bien atadas. Buena suerte, detractores del fútbol no-americano.



EUROPA



No dejamos de preguntarnos: ¿Por qué, Dios mío, por qué? O, más bien: ¿Cuándo? *Mario Kart Wii* ya nos quita el sueño y quedan muchos meses. *Sí*, vale, *Metroid Prime 3*. Y *FIFA 08*, que no quita el hambre del todo pero es un buen aperitivo. Aunque tenía una pinta muy prometedora, ha acabado resultando incómodo de controlar. *Pokémon* no estará disponible hasta diciembre, pero una vez más recurrimos a *Forever Blue*, con lo que poder maravillarnos de la hermosa vida bajo el mar: una excursión tropical perfecta para las vacaciones navideñas.

JAPÓN



Es gracioso pensar que medio Japón está como loco con *Mario Strikers*. Desde luego, los japoneses se desviven por los juegos en línea (en realidad no tanto, lo que pasa es que lo parece cuando repasas nuestra mísera oferta). Allí llevan semanas jugando felizmente a *Pachinko*, y aunque nosotros sabemos mucho más sobre relajantes musculares que lo que sabemos sobre *Pachinko*, basta para sentir envidia de la mala. El interesante *Forever Blue* también ha saltado a la red, con una muy buena acogida inicial.



La pronta llegada de *Forever Blue* a Europa dará vida a nuestro WiFi



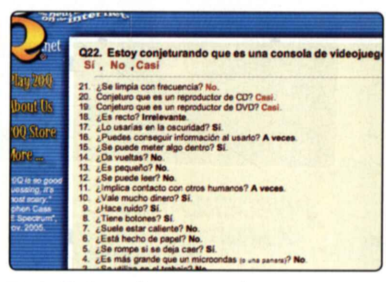
Espectáculos de última hora

Los conciertos, teatros, musicales... Una maravilla, salvo por el precio. Para pillar grandes descuentos de última hora, visita siempre que puedas ***www.atrapalo.com***



Test Your Logic

Test de lógica incomprensible que te tendrá turulato durante horas. ¿Teles con vacas dentro esparcidas por un prado? ¿Por qué no? ***tinyurl.com/ypvekj***



Te adivina el pensamiento

Piensa en un objeto, y antes de 20 preguntas, la web ya sabrás qué tienes en la cabeza. Te dejara completamente boquiabierto. ***www.20q.net***



De compras

Haz que te envíen ropa de Nintendo directamente de la Wii a tu puerta. ¿Es magia? No, sólo una vía más de saciar tu instinto consumista. ***tinyurl.com/yp9zfa***



Mientras tanto...

Aunque cuesta creer que hay vida más allá de *Mario Galaxy*, repasamos lo más interesante para otros plataformas.











○ *Project Gotham Racing 4* introduce las motos por primera vez, además de la climatología más realista que hayas visto nunca jamás en un juego de carreras.
○ *Dead Rising 2* está a puntito de anunciarse oficialmente, con la novedad (francamente predecible) de que en esta también estará disponible para PlayStation 3.

Quedarte inconsciente por el puñetazo de tu primo de dos años. Sentir que tienes la lengua dormida por el alcohol justo cuando la chica que has estado mirando toda la noche se te pone a tiro. Ir por ahí de pijo fardón y triunfador de la vida y que te pillen conduciendo un *Dacia Logan* marrón clarito. Aguantar sentado sin ir al baño toda la gala de Eurovisión. Experiencias todas ellas traumáticas, pero aun así preferibles al trance de ser el empleado de Sony que se metió en la página de Wikipedia sobre *Halo 3* el mes pasado y escribió ni más ni menos que "no tendrá mejor aspecto que Halo 2", antes de darse cuenta de que TODO INTERNET podía rastrear su dirección IP hasta su PC situado en las oficinas de Sony en Liverpool. Si los de Microsoft no fueran unos cuadriculados se estarían partiendo la caja sin parar de aquí a 2078, cuando seguramente a alguien se le ocurrirá coger una presentación en PowerPoint que compare los lanzamientos navideños de producto de ambas compañías.

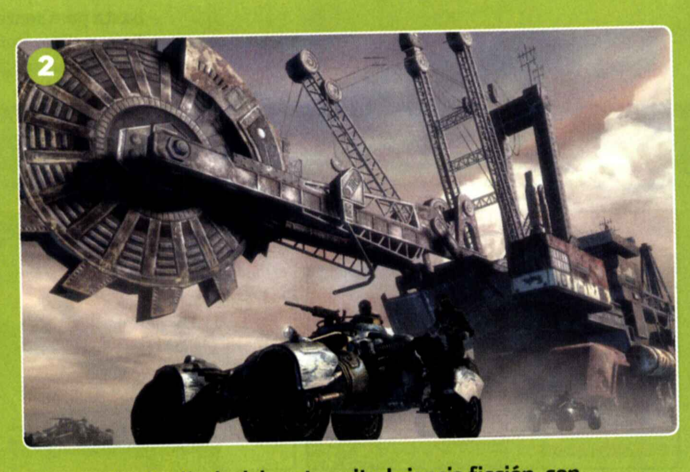
Halo necesita un retoque

A Sony le cuesta reparar los errores y aun le queda mucho para volver a ser aquel coloso intocable que coronaba reyes y cortaba cabezas en la última generación. Sus sagas más emblemáticas, las auténticas vende consolas, no llegarán hasta el 2008, quedándose para ellos unas navidades un tanto deslucidas, lejos del espectacular catálogo de Xbox 360, con un *Halo 3* que, pese a las críticas, ya tenía un millón de reservas en Estados Unidos muchos días antes de salir a la venta. ¿*Lair*? Malo, muy malo. ¿*Heavenly Sword*? Soso y corto, como el corte de pelo de un político miope. ¿*Warhawk*? Sólido: digamos que un siete sobre diez. ¿Y qué más hay en camino por ahí para lanzar fuegos artificiales en noviembre? Los menos conocidos: *Drake's Fortune*, con una pinta excelente, pero del que más o menos el 0,0001% del mundo ha oído hablar... *Ratchet & Clank Future*, el que ya muchos dicen que es el mejor juego de PS3 hasta la fecha, pero sin la fuerza mediática de un *Metal Gear* o un *Final Fantasy*. Así que hay que agradecer a la enigmática sonrisa de Ken Katuragi que la PS3 tiene al menos *Haze* de

DE LO BUENO, LO MEJOR

¿Secuelas? Bah. Este mes hemos podido ver algunas primicias nuevas de verdad...





1 *PROTOTYPE*
DE RADICAL
HAN HECHO *SCARFACE*

Ofrece una atractiva ambientación en Nueva York, donde jugar a ser un niño malo que puede matar y convertirse en otras personas asumiendo las propiedades de lo que rodea a tus víctimas (¡ojito, porque puedes hacer que tus manos se vuelvan de hormigón si tocas una acera!), así como conducir cualquier coche o helicóptero para ir a cualquier parte y hacer cualquier cosa.

2 *BORDERLANDS*
DE GEARBOX
HAN HECHO *BROTHERS IN ARMS*

Se trata de un shooter futurista en primera persona, mitad película del oeste, mitad ciencia ficción, con escenarios tan gigantescos que tienes que atravesarlos en vehículos. Gearbox promete un mundo abierto con la posibilidad de recorrerlo a tu aire, pero también un arsenal muy específico pero generado aleatoriamente, con el que nunca hay dos jugadores que tengan la misma pistola. ¿Habrá también misiones y objetivos al azar?

SI LOS DE MICROSOFT NO FUERAN TAN CUADRICULADOS SE ESTARÍAN PARTIENDO DE RISA

Free Radical como verdadera exclusiva, después de que el editor Ubisoft haya asegurado que el desarrollo del juego para la 360 y para PC se ha cancelado. Resulta valiente, sobre todo a la vista de la legión de locos por los shooters en primera persona que la 360 tiene a su favor. Quizá Sony ha soltado algo de pasta por el gesto. O igual a Ubisoft le mola vivir peligrosamente y correr grandes riesgos. En todo caso, es buena noticia para los dueños de una PS3, que también los hay. A no ser que *Haze* acabe siendo una 'quiero y no puedo', claro.

Un título que no va a ver la luz este año es *Mercenaries 2*, el ambicioso simulador de destrucción de Pandemic, que ha sido retrasado a 2008 por razones no especificadas -es decir porque la versión para PS3 está a años luz de la de la 360-. Es un problema frecuente. Infinity Ward, desarrollador del prometedor *Call of Duty 4*, ha dejado caer que sus versiones de Modern Warfare para 360 y PS3 podrían aparecer con un lapso de dos semanas. Al tiempo, Vivendi saltaba a la palestra admitiendo que su excelente shooter *Timeshift* saldrá para 360 en noviembre, mientras que para PS3 estará "para diciembre, o tal vez enero" porque el título para la consola de Sony les estaba dando dolores de cabeza.



Locke, digitalizado. Si en el juego eleva las cejas y tampoco responde como es debido a nuestras preguntas, alguien lo va a tener que pagar muy caro.

Buenas cartas

Todo son buenas noticias si eres empleado del 'Tío Bill', desde luego. *Halo 3* batió récords a diestro y siniestro con motivo de su lanzamiento en septiembre, machacando todos los referentes habidos y por haber. *Gotham 4* repite la exitosa fórmula añadiendo motos para la ocasión. Noviembre es sinónimo de *Call of Duty 4*, *Assassin's Creed* y *Kane & Lynch: Dead Men*, y a comienzos de diciembre *Mass Effect*. Hasta han conseguido que su único fiasco del año, *Shadowrun*, el primer juego online entre usuarios de PC y 360, al que le dieron muchísimo bombo en el E3 de 2006, pase desapercibido barajándolo entre el resto de los naipes de la baraja.

¿Alguna novedad?

Pese al atracón navideño sí se han anunciado nuevas licencias para 2008. Los fans de 360 le echaron un primer vistazo a *Lost (Perdidos)*, previsto también para PS3 y PC la próxima primavera. Partiendo del accidente de avión del primer episodio, abarca tres temporadas y te convierte en un Elliott que se las ve con Locke, Jack y el resto de la panda explorando la no tan desierta isla. Tiene tantas papeletas para convertirse en un exitazo como de acabar siendo una porquería. Confiamos, por respeto a los usuarios de Microsoft, que no quieran hacer coincidir los lanzamientos en 360 y PlayStation 3.



Mediocre, pese a su logradísimo corte cinematográfico.



3 *WET*

DE ARTIFICAL MIND AND MOVEMENT
HAN HECHO *MONSTER HOUSE*

Es un cruce entre *Stranglehold* y *Tomb Raider*. Un ballet repleto de porrazos y duelos a pistola que impresionó hondamente a la feria de Leipzig con un apartado visual digno de la nueva generación y sabiamente combinados con una dinámica de juego llena de acrobacias y derramamiento de sangre. No es un juego para los que les guste pensar, y nadie parece estar seguro de por qué rayos se titula *Wet*. Viniendo del mismo equipo que hizo *Prince of Persia*, seguro que merece la pena.



4 *DEAD ISLAND*

DE TECHLAND
HAN HECHO *CALL OF JUAREZ*

Es un 'thriller'. De unas vacaciones. De zombies. Ahora mezcla la trama de la serie Perdidos, los muertos vivientes de *Resident Evil* y la jungla de *Far Cry Instincts*. Los programadores polacos de Techland prometen una historia con progresión no lineal, y la posibilidad de usar cualquier elemento del entorno como arma, además de mucho susto y mucho gore. Busca en la red su primer trailer, entre otras razones por su banda sonora.

LISTADO NGAMER CATÁLOGO de Wii

EL RESUMEN DEFINITIVO DE LOS ÚLTIMOS JUEGOS PARA LA Wii

PUNTO DE MIRA

En el listado anterior de NGamer se incluyeron algunas críticas a juegos que a nuestro modo de ver y, pese a poder resultar amenas en mayor o menor medida, no ayudan a la hora de lograr que el consumidor tome la perspectiva adecuada sobre el producto.
De este modo, hemos decidido replantear nuestro directorio de juegos con el fín de que sea más orientativo de cara al lector y argumentando siempre el por qué de dicha crítica.
De este modo creemos que, con el mismo grado de independecia que siempre hemos mantenido, podemos ayudaros a elegir de un modo más sabio, sin hacer juicios de valores.

¿NO ESTÁS DE ACUERDO?

Muchas veces no estamos de acuerdo con la nota que otros han asignado a un juego, ¿es tu caso?, ¿piensas que *Harry Potter* no tiene nada de mágico? Quieres hacer algo al respecto, ¿verdad? Envíanos un correo electrónico o una carta indicando cuáles son tus cinco juegos preferidos.


EM@IL
revistangamer@globuscom.es

Aceptamos todos los emails, menos los que hablen de literatura inglesa o tengan un link a un anuncio de Viagra.


CORREO
Buzón NGAMER
Covarrubias 1, 1ª
Madrid 28010

Por favor, que sea a máquina o con letra bien clarita.

ALIEN SYNDROME *SEGA | TOTALLY GAMES | 50%*
Se juega como si fuera 1986, con controles medio decentes y un buen sistema de nivelado. Está bien para pasar un rato, si es que puedes con unos graficos tan angulares.



AVATAR: THE LAST AIRBENDER *THQ | THQ | 55%*
RPG-lite basado en la serie de televisión, con un control que en ocasiones no responde tan bien como debería..



BARNYARD *THQ | THQ | 68%*
Esta aventura rural, saca-leche y sacude-cerdos, repleta de rústicos encantos, ha sido ordeñada de una película. Como si fuese un *GTA* bovino.

BIG BRAIN ACADEMY *NINTENDO | NINTENDO | 59%*
Multijugador de acción rápida, hace competir a los jugadores en batallas de minijuegos extravagantes pero repetitivas.

BIONICLE HEROES *PROEIN (EIDOS) | TRAVELLER'S TALES | 64%*
Divertido, para destrozar cosas y pegar tiros. Hecho por el equipo de *Lego Star Wars*. Los controles de la Wii parecen un tanto sensibles.

BLAZING ANGELS *UBISOFT | UBISOFT | 68%*
Bueno, no es el *Heatseeker*, pero es un buen juego de combate aéreo de la II Guerra Mundial con un nivel de diseño bastante bajo y gritos de los alemanes bastante repetitivos.

BLEACH *SEGA | POLYGON MAG | 72%*
Con controles sensibles y luchas a espada. Es divertido, sobre todo si eres fan del anime en que se basa y de la lucha en general.

BOMBERMAN LAND *HUDSON | HUDSON | 60%*
Es básicamente un juego para un sólo jugador que viene con una colleción de minijuegos. Lo mejor es hacerse con un original que no sea de consola virtual.

BOOGIE *EA | EA VANCOUVER | 60%*
El modo Historia es demasiado corto, la mayoría de las canciones son excesivamente difíciles, y el baile no es que sea la monda. Pero tiene sus momentos de gloria.

BUST-A-MOVE BASH *TAITO | 505 GAMES | 50%*
Sin ningún mérito en cuestión de gráficos y 250 niveles que ya has jugado un millón de veces. Los controles son poco fiables y los minijuegos de tiros no son lo mejor..

CALL OF DUTY 3 *ACTIVISION | TREYARCH | 80%*
Esos malditos Nazis han vuelto. Mejor terminar con ellos con unos controles decentes y minijuegos sospechosos. ¿Es que no saben que hay una guerra de por medio?

CARS *THQ | RAINBOW STUDIOS | 60%*
Menos "salir a la autopista" y más "nacido para ser suave" tal y como hace Disney con sus carreras de dibujos.

CHICKEN LITTLE: ACE IN ACTION *BUENA VISTA | AVALANCHE | 69%*
Sorprendentemente es un buen juego sacado de una película de Disney. Grandes dosis de acción, aunque más aconsejable para los más pequeños de la casa.

CHICKEN SHOOT *ZOO DIGITAL | FRONT LINE STUDIOS | 7%*
Nada recomendable debido a su escasa duración y a un apartado visual muy plano. Hay ofertas mucho mejores en el mercado.

COOKING MAMA *TAITO | OFFICECREATE | 65%*
Mezcla de gráficos al estilo de los dibujos animados con comida que parece de verdad para esta competición de chefs. Por desgracia, las tareas se vuelven repetitivas demasiado pronto.

FIFA 08 *EA | EA CANADÁ | 61%*
Unos controles demasiado peculiares arruinan esta nueva entrega de la tan versionada franquicia.

DETECTIVE CONAN *MARVELOUS INT | MARVELOUS INT | 40%*
Otra aventura detectivesca de bajo presupuesto basada en un *anime* sobre un adolescente en el cuerpo de un niño de seis años. Raro.

DK BARREL BLAST *NINTENDO | PAON CORPORATION | 40%*
El mando y el nunchaco son bastante poco precisos. Puede resultar bastante superficial y algo frustrante en su control.



DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2 *ATARI | SPIKE | 81%*
Hay que abrirse camino entre un completo catalogo de escenarios de *DBZ* con un impresionante sistema de lucha basado en los movimientos del wiimando.



DRAGON QUEST SWORDS *SQUARE ENIX | GENIUS SONORITY | 58%*
Se trata más bien de un esfuerzo algo extraño en el que los movimientos de espada son poco firmes y tediosos, con el D-pad. El sistema de lucha es divertido, pero le falta fundamento.



DRIVER PARALLEL LINES *UBISOFT | REFLECTIONS | 70%*
Es probablemente lo más parecido al *GTA* que veremos en la Wii, pero, lo creamos o no, hay demasiada conducción entre una misión y otra.



ELEDEES *KONAMI | KONAMI | 82%*
Leyes pretenciosas de la física, grandes cantidades de cacharros ridículos para lanzar y un diseñador de alto nivel que utiliza las posibilidades de WiiConnect24. ¡Viva!

ENNICHI NO TATSUJIN *NAMCO BANDAI | NAMCO BANDAI | 23%*
Es el carnaval más desorbitado que hemos visto, con sólo nueve minijuegos, y la mitad de ellos no funcionan.



ESCAPE FROM BUG ISLAND *SPIKE | SPIKE | 48%*
Conviértete en exterminador y lucha contra insectos gigantes en este clon de *Resident Evil*. Los controles son lentos y los híbridos de hombre-rana-perro son horrorosos.



EXCITE TRUCK *NINTENDO | MONSTER GAMES | 77%*
Bastante entretenido, título corto. El terreno y los saltos hacen que sea poco menos que divertido.



FANTASTIC 4: RISE OF THE SILVER SURFER *2K GAMES | 7STUDIOS | 30%*
Un tercera persona con unos controles que hacen el juego más complicados de lo que debería ser.



FAR CRY VENGEANCE *UBISOFT | UBISOFT MONTREAL | 23%*
Este port del gran juego de PC no logra alcanzar la calidad que alcanzan sus predecesores. Una lástima.



FIRE EMBLEM: GODDESS OF DAWN *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 75%*
El viejo *Fire Emblem, basado en un combate por turnos*, y dividido en cuadrículas que se puede manejar mejor con un mando de GameCube que con uno de Wii.



FISHING MASTER *HUDSON | HUDSON | 72%*
Parece un simulador de pesca algo soporífero que funciona bastante bien, a pequeña escala. Nada que sea muy complicado, más bien hogareño y tranquilizador.



FURU FURU PARK *TAITO | TAITO | 50%*
Locura de minijuegos japoneses con controles poco potentes y menos acción. Una rareza agradable, pero de mala jugabilidad.



G1 JOCKEY *KOEI | KOEI | 78%*
Una buena mezcla de gestión de establos y aporreamiento de caballos, tiene repetición de las carreras y un impresionante despliegue de estadísticas.



GO! GO! MINON *SUCCESS | RED ENTERTAINMENT | 42%*
Juego absurdo y decepcionante que te obliga a hacer unos movimientos no muy interesantes a izquierda y derecha sobre unos gráficos horteras.



GOTTLIEB PINBALL CLASSICS *SYSTEM 3 | FARSIGHT | 80%*
Paseo violento por los anales del pinball. Nunca superará la realidad, pero es la mejor copia que se puede tener.



GT PRO SERIES *UBISOFT | MTO | 20%*
Pese a ser uno de los primeros juegos de Wii, no logra alcanzar el nivel deseado tanto gráfica como jugablemente.



ENDLESS OCEAN *NINTENDO | ARIKA | 88%*
El juego más relajante de todos los tiempos te hace bucear en un océano precioso. Con Wi-Fi, los mp3s de tu elección y un montón de peces.

HAPPY FEET *VIRGIN PLAY (MIDWAY) | WARNER BROS IE | 53%*
Juego de baile y de carreras por el hielo. Estos animalitos con aletas se pasearon por nuestras consolas sin grandes pretensiones.

HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX *EA | EA | 60%*
Uno de los juegos más bonitos y detallistas de Wii, desinflado por una jugabilidad que aburre al tener que estar de un lado para otro.

HARVEST MOON *NATSUME | NATSUME | MARVELOUS | 72%*
Precioso para aquellos que les guste la vida HM, pero con demasiados tiempos de carga que puede no convencer del todo a los escépticos.

HEATSEEKER *CODEMASTERS | IR GURUS | 80%*
Rápido, con muy buenos modelos de aviones: estimulante. No, de verdad. Se maneja de maravilla, aunque sea un poco difícil al principio.

ICE AGE 2: THE MELTDOWN *VIVENDI | EUROCOM | 70%*
Quizá el mejor juego de ardillas-ratas que se haya hecho, no demasiado malo para lo que es habitual en los juegos licenciados de películas para niños.

KORORINPA *NINTENDO (HUDSON) | HUDSON | 81%*
Cómo nos gustan los pandas gruñones. Es una pena que su ductilidad dure tan poco, cuando es mejor que la de *Monkey Ball*.

METROID PRIME 3 CORRUPTION *NINTENDO | RETRO STUDIOS | 91%*
Una experiencia Metroid para pasarse la noche en vela. Precioso y suficiente para mantener a los nuevos y viejos Metroiders más que felices.

MYSIMS *EA | EA | 90%*
Construye un pueblo de la nada, amuebla cada casa con cosas hechas por tí mismo y haz amigos. Sin propósito aparente, pero brillante.

MADDEN NFL 07 *EA SPORTS | EA TIBURON | 80%*
EA muestra cómo se adapta un juego multiconsola a Wii con estilo, con unos controles preparados para los gestos de pelea.

MANHUNT 2 | 92% *ROCKSTAR | ROCKSTAR*
¡Vetado! Matones profesionales en una de terror muy bien construída. Extremadamente inquietante y ambientada.

MARIO PARTY 8 *NINTENDO | HUDSON | 59%*
Los paneles no están mal, pero no es nada del otro mundo. Un millón de menús y de escenas que no se pueden suprimir lo hacen aburrido.

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL *NINTENDO | NEXT LEVEL GAMES | 78%*
¡Carga! ¡Contigo online! Es el fútbol de Mario, y ya nos nos sorprende que sea poco realista y esté lleno de powerups y movimientos chillones y horteras.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE *ACTIVISION | VICARIOUS VISION | 65%*
Jugando a ser héroes de la Marvel en un ingenuo enfrentamiento al mítico *Gauntlet* de Atari con sabor a superhéroe y machaca botones.

MEDAL OF HONOR: VANGUARD *EA | EA | 60%*
El montaje de los paracaidistas da pie a una jugabilidad no muy creíble que cuenta con campos de fallos en el sistema, pueblos y nazis.

DESCUBRIENDO A LOS ROBINSON *BUENA VISTA | AVALANCHE | 74%*
Un buena recomendación de Greener. Polifacético, aunque los controles a veces sean algo torpes. La música es pegadiza.

MERCURY MELTDOWN REVOLUTION *ATARI | IGNITION | 80%*
La mayor diversión que podrás tener con una bola de mercurio que puede estirarse, calientarse, romperse en pequeñas bolitas e, incluso, insultarse.

METAL SLUG ANTHOLOGY *SNK PLAYMORE | TERMINAL REALITY | 78%*
Ni siquiera un elefante escupiendo truenos por la trompa puede quitar el amargo sabor de esta perezosa conversión. Los amantes de los arcade se deleitarán con él.

MONSTER 4X4: WORLD CIRCUIT *UBISOFT | UBISOFT | 51%*
La experiencia de llevar estos camiones no es la más apropiada. Le falta velocidad, aunque incluye un volante de plástico para la Wii.

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON *MIDWAY | JGI | 79%*
Este clásico de lucha ofrece todos los luchadores de *Mortal Kombat* juntos en una tremenda lucha a muerte. Se puede jugar con el mando de Wii o con el clásico.

NARUTO: CLASH OF NINJA EX *TOMY | EIGHTING | 71%*
Una implementación a medias de la Wii pero no del todo mala en la lucha. Una pirotecnia exagerada, pero con unos gráficos logrados.

NEED FOR SPEED CARBONO *EA GAMES | EA CANADA | 59%*
Bandazos de carreras nocturnas ilegales en una serie de motores chuleados que se manejan con soltura.



ONE PIECE UNLIMITED ADVENTURE *NAMCO | GANBARION | 69%*
No muy bueno para aquellos a los que no les gusta *One Piece*. Parece que se han forzado los elementos de otros juegos para que casen.



OPEN SEASON *UBISOFT | UBISOFT MONTREAL | 60%*
Otro juego de aventuras, basado en película. Los más pequeños lo disfrutarán, pero los que pasen de una cierta edad buscarán retos más convincentes.



PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END *DISNEY INTERACTIVE | EUROCOM | 58%*
Las mismas peleas, pero con al menos cien trajes diferentes. Hay mucho para admirar en la versión de Wii, pero no está exento de algún que otro fallo.



POKÉMON BATTLE REVOLUTION *NINTENDO | GENIUS SONORITY | 70%*
Un paso atrás gráficamente hablando, dos si lo hacemos del contenido. Bonito realización de las batallas del Diamante/Perla, pero pobre en el juego de un solo jugador.



PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS *UBISOFT | PIPEWORKS | 67%*
Adaptación de GameCube para Wii nada convincente, aunque con unos buenos puzzles, una música espectacularmente apropiada y una dosis de la vieja acción.



RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION *MIDWAY | PIPEWORKS | 32%*
Un destrozabotones que no ha logrado alcanzar el nivel del título de 1985. Tendremos que seguir esperando.



RAPALA TOURNAMENT FISHING *ACTIVISION | MAGIC WAND | 50%*
Es un juego de pesca para Wii, con lo único que hay que acertar para que sea bueno: los controles de pesca. Lo único que tiene de malo: los controles de pesca.



RATATOUILLE *THQ | HEAVY IRON | 63%*
Desde luego, una de los mejores licencias de una peli, con un montón de mini juegos. Los controles son algo sensibles, pero merece la pena.



RAYMAN RAVING RABBIDS *UBISOFT | UBISOFT MONTPELLIER | 70%*
Cualquier juego que contenga conejos y un martillo de clavos está bien para nosotros. Los mini juegos son algo repetitivos, pero... ¡hay conejos! ¿No son adorables?



RED STEEL | 90% *UBISOFT | UBISOFT PARIS*
Juego de acción en primera persona difícil de manejar al principio, pero en el que merece la pena insistir. Hace un uso excelente de los controles.



RESIDENT EVIL 4 | 96% *CAPCOM | CAPCOM*
Adaptado a la Wii, incluye nuevas misiones para Ninty Ada Wong, además de movimientos ultra rápidos para el Wiimando y el Nunchaco. No hay que perdérselo.



ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS XI *KOEI | KOEI | 70%*
Juego de estrategia extremadamente complicado basado en un a novela del s. XIV sobre guerreros chinos. Nos mantenemos a la espera de la versión para Europa.



SCARFACE: THE WORLD IS YOURS *SIERRA | RADICAL | 82%*
Parece que el Wiimando se hizo especialmente para agitarlo rápidamente sobre los tejados. Disparos y conducción al más puro estilo *GTA*.



SD GUNDAM SCAD HAMMERS *NAMCO BANDAI | NAMCO BANDAI | 65%*
Gundam con una sonrisa. La vieja y gruñona mecha lucha con la repetitiva máquina y el laberinto de controles.



SHREK TERCERO *ACTIVISION | AMAZE | 62%*
Lo suficientemente entretenido para "los hijos de los demás", con algún que otro ataque de los buenos. La jugabilidad es demasiado familiar, sin embargo.



SIMS 2 PETS *EA | MAXIS | 66%*
Adaptación del juego de GC. *Los Sims* con unos cuanto bichos peludos alborotando alrededor, por si no tienes bastante con los humanos.



SONIC AND THE SECRET RINGS *SEGA | SEGA | 82%*
A toda pastilla es una buena mezcla la de golpear al enemigo y esquivar obstaculos, pero hacerlo a una velocidad normal te pone de los nervios . Los mini juegos los levantan un poco.



SPIDERMAN 3 *ACTIVISION | TREYARCH | 50%*
La experiencia de controlar a Spidey en Wii, pese a que tenía que ser la más apropiada, no alcanza un nivel digno. El apartado técnico no cumple con las exigencias.



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT *UBISOFT | UBISOFT MONTREAL | 71%*
No estaría mal si no fuera por unos controles que a veces no responden tan bien como deberían.Aun así, Sam sigue siendo el mismo, nuestro agente doble favorito.



BOB ESPONJA *THQ | BLITZ GAMES | 60%*
Como juego de plataformas esta esponja no ofrece nada nuevo, pero los mini juegos de vuelo y caída libre son absorbentes.



SSX BLUR | 88% *EA | EA MONTREAL*
El primer juego con sustancia desde que salió *Zelda*. Calibración de los controles perfecta y un montón de cosas que ver y hacer. Maravilloso.



CRASH: LUCHA DE TITANES *SIERRA | RADICAL ENT | 68%*
Crash vuelve a nuestras consolas como si no hubiera pasado el tiempo desde sus inicios en Playstation 1.





CATÁLOGO de Wii (continúa)

SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ | 84% SEGA | SEGA
Ah... la simiosa simplicidad de los desconcertantes puzzles. Con 100 juegos y 50 mini juegos seguro que terminas por adorar a estos "monos en bolas".

SUPER PAPER MARIO | 88% NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS
Sabemos que es tan fino como un barquillo, pero las volteretas dimensionales funcionan muy bien y es un ejemplo de la potente magia de Mario cuando funciona.

SUPER SWING GOLF PANGYA TECMO | NTREEV | 75%
Personajes anime extravagantes y golf intenso. Divertido, pero la extravagancia y el golf puede que no casen para algunos, en serio.

SURF'S UP UBISOFT | UBISOFT | 69%
Sorprendentemente decente, divertido, buen surfeo, con gráficos agradables, aunque con un toque de dibujo animado, en general, y técnicamente no muy complicado.

TAMAGOTCHI: PARTY ON! ATARI | H.A.N.D | 45%
Juegos mini juegos insípidos, secuestra bebés y agita un montón el Wiimando en un juego de mesa de Tamagotchi. Precaución: puede contener alguno que otro que te guste.

TIGER WOODS 07 EA SPORTS | EA SPORTS | 60%
El golf de Tiger Woods puede gustarte si prefieres personajes realistas a los Miis o el anime de Pangya. Aunque sólo si prefieres.

THE ANT BULLY MIDWAY | A2M | 50%
Un plataformas que no ofrece muchas novedades desde su salida en Game Cube, obviando la experiencia del control.

THE BIGS 2K SPORTS | BLUE CASTLE GAMES | 60%
Tan solo mover el bate implica una serie de complicados posicionamientos del palo, además de tener que apretar los botones. No hay movimiento. ¡Bah!

NBA LIVE 08 EA | EA CANADA | 70%
Los fans más hardcore del baloncesto se enfrentan al mando con sensor de movimiento "apto para familias". La verdad es que no lo llevan muy bien.

EL PADRINO EA | EA | 70%
Un alegre y brutal juego en que parece que se mete a empujones a un Marlon Brando ya mayor en un *GTA*. Complejo, pero divertido.

THE GRIM ADVENTURES OF BILLY AND MANDY MIDWAY GAMES | HIGH VOLTAGE | 44%
Demasiado tarambana para incluso el más loco de los dibujos animados, este *beat'em up* multijugador basado en uno de ellos necesita un parón.

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS | 97% NINTENDO | NINTENDO
Empieza de manera lenta, pero se revela como el mejor Zelda de la historia. Pocos juegos tienen tanto corazón, como cerebro en igual medida.

TMNT UBISOFT | UBISOFT MONTREAL | 59%
Tortugas de forma humana y con medio caparazón que te sacan del atolladero. No es de lo mejor gráficamente, pero pose rápidas plataformas que convertirán tus muñecas en renacuajos.

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM ACTIVISION | TOYS FOR BOB | 74%
Juego de carreras parecido a *SSX, pero sobre monopatín. Aun así, la experiencia del descenso no está conseguida del todo.*

TRANSFORMERS ACTIVISION | TRAVELLER'S TALES | 56%
La música está genial y parece bonito, pero moverse por el mapa resulta demasiado difícil, y tanto los controles como la cámara son bastante desagradables.

TRAUMA CENTER: SECOND OPINION | 84% NINTENDO (ATLUS) | ATLUS
La cirugía, los dilemas morales y cientos de jugosos desafíos hacen que este juego funcione. Extremadamente difícil, pero muy adictivo

WARIOWARE: SMOOTH MOVES | 83% NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS
Mini juegos súpergraciosos que te harán quedar como el culo. Lástima que el modo multijugador no sea simultáneo.

Wii PLAY NINTENDO | NINTENDO | 70%
La Wii puede jugar peor no por mucho tiempo. Nueve juegos que carecen de profundidad, justificable únicamente por el Wiimando extra que te dan por unos siete euros más.

Wii SPORTS NINTENDO | NINTENDO | 82%
No hay opción en cuanto a tenerlo o no, así que menos mal que es divertido. Sencillo, adictivo e incluso puede utilizarlo tu abuela. ¡El primero que probaste!

WING ISLAND VIRGIN (HUDSON) | HUDSON | 57%
Más bipolar que biplano: los suaves controles te hacen feliz y la total falta de desafío te hará querer coger la caja de las aspirinas.

WORLD SERIES OF POKER ACTIVISION | LEFTFIELD | 35%
Quizá el problema de un juego de poker es que pese a que mantengas toda su ambientación, nunca consigues la tensión de estar apostando de verdad.

TOP 15 DS

LO MEJOR DE **DS** PARA QUE

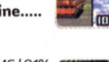
01


THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
NINTENDO | NINTENDO | 95%

Lo mejor para DS. El más bonito, el que mejor se juega, el que suena mejor, con lo mejores puzzles, el mejor en todo. Hasta que Nintendo saque una portátil que, de hecho, sea un Nintendogs, no hay experiencia de juego mejor. Cómpratelo.



02 **ADVANCE WARS DUAL STRIKE** NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%
A pesar de que te confunda con sus batallas de gemelos, es más accesible que *Advance Wars 2* para GBA. Si fuera online.....



03 **PLANET PUZZLE LEAGUE** NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%
Este puzzle de bloques esconde un juego complejo, la utilización del stylus te empuja hacia una casi perfecta premisa de satisfacción.

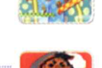




04 **ANIMAL CROSSING: WILD WORLD** NINTENDO | EAD | 89%
¡Pagar la hipoteca puede ser divertido! Rara adicción que te deja en mitad de un bosque lleno de bestias empasteladas y locas.



05 **NEW SUPER MARIO BROS** NINTENDO | R&D1 | 89%
¿Es una continuación del original o un megamix de toda la serie? Ambos: y el segundo mejor plataforma de los últimos 10 años.



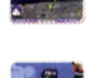
06 **WARIOWARE: TOUCHED!** NINTENDO | R&D1 | 88%
Una colección sencillamente divertida del dotado y raro equipo de *WarioWare*. Un pelín demasiado fácil comparado con los anteriores.



07 **CHIBI-ROBO: PARK PATROL** NINTENDO | SKIP | 86%
Un set de personajes dulces y extraños, pero a la vez inmensamente atrayentes, y sobre todo, brillantes, coloridos, una delicia de juego animado de forma agradable.



08 **STARFOX COMMAND** NINTENDO | Q GAMES | 85%
Abandonar las batallas épicas de espadas a favor de una mecánica semiestratégica ha sido un paso en falso: pero resulta rentable.



09 **YOSHI'S ISLAND DS** NINTENDO | ARTOON | 85%
El equipo de XBox Blink The Cat ha metido sus sucias manos en toda una leyenda de Nintendo. Y lo ha hecho bien. Muy bien.



10 **WORMS OPEN WARFARE 2** THQ | TEAM17 | 85%
Una de acción para jugar sólo o con amigos, destruye gusanos a mogollón en esta joya de estrategia adictiva.



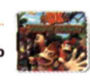
11 **TETRIS** NINTENDO | IN HOUSE | 84%
La versión "mejorada" del *Tetris* es una sarta de tonterías, pero el modo Wi-Fi multijugador le añade una nueva dimensión a la cosa.



12 **HOTEL DUSK: ROOM 215** NINTENDO | CING | 84%
Detectives, filetes para cenar y un lugar para jugar a los bolos a media noche. Más libro que juego, pero es bueno pasando las hojas.



13 **DK JUNGLE CLIMBER** NINTENDO | PAON | 84%
Donkey Kong regresa por fin a su antiguo esplendor, mientras tú corres a toda prisa por los distintos niveles al más puro estilo mono en este mágico plataformas.



14 **METEOS** BANDAI | Q ENTERTAINMENT | 83%
Junta símbolos y mándalos al espacio al son de una melodía tecno. ¡Alucinante!



15 **PICROSS DS** NINTENDO | NINTENDO | 83%
Olvídate de los sudokus, toda la estimulación cerebral que necesitas está en las casillas de *Picross*.



SUSCRÍBETE A NGAMER

3 REVISTAS POR SÓLO 6,50 €

Y DISFRUTA DE IMPORTANTES VENTAJAS



* Te beneficiarás de un descuento muy considerable.
* Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.
* Recibirás cada ejemplar cómodamente en tu domicilio.
* Te reenviaremos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.
* Podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees con una simple llamada de teléfono, e-mail o carta.

(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A NGAMER

Pagando cada tres meses 6,50 € (2,15 € por ejemplar). La suscripción estará vigente hasta que decida suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Calle: Piso: Puerta: Escalera:

C.P.: Población: Provincia:

Tel.: NIF: E-mail:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular:

DC: Número de cuenta:

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 6,50 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A NGAMER

FECHA FIRMA DEL TITULAR

NG-01002

CON TARJETA DE CRÉDITO

VISA:

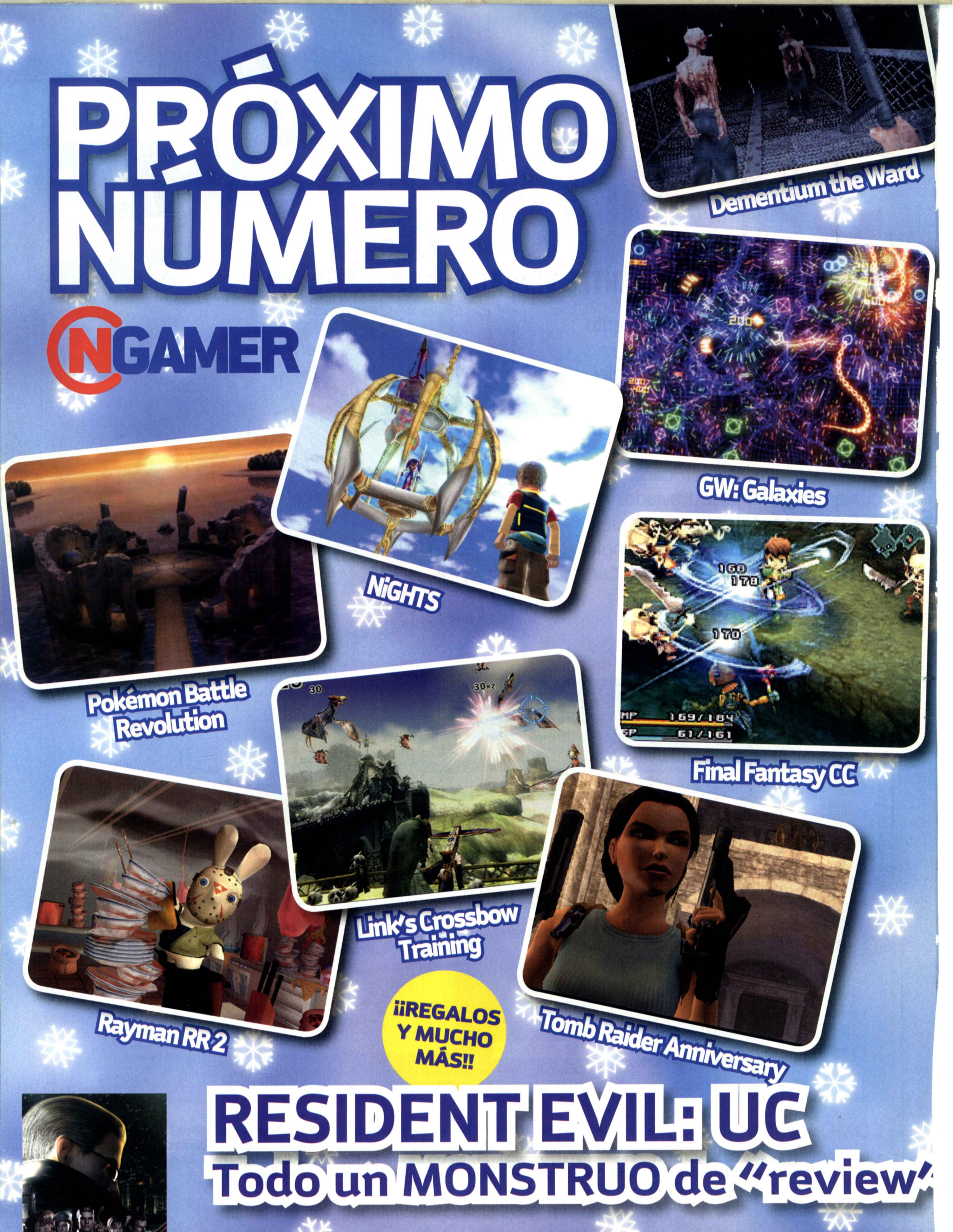
Fecha de caducidad:

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de protección de datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz.

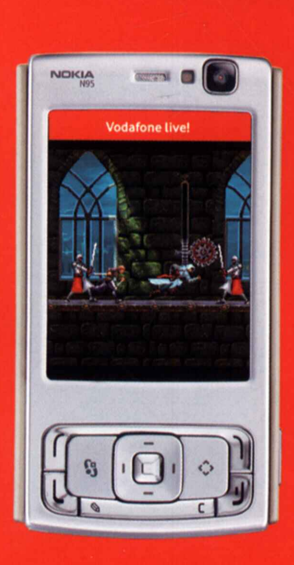
CÓMO SUSCRIBIRTE

* **Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55**
* **Por e-mail: suscripciones@globuscom.es**
* **Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumplimentado con tus datos, y envíalo al número de fax 91 445 60 03 o 91 447 10 43**

o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–2º dcha. 28010 Madrid.


PRÓXIMO NÚMERO
NGAMER
Dementium the Ward
GW: Galaxies
NiGHTS
Pokémon Battle Revolution
Final Fantasy CC
Link's Crossbow Training
Rayman RR 2
¡¡REGALOS Y MUCHO MÁS!!
Tomb Raider Anniversary
RESIDENT EVIL: UC
Todo un MONSTRUO de "review"





En exclusiva con
Vodafone live!
Ecuéntralo en:
Vodafone live! > Ocio













También disponible para consolas

